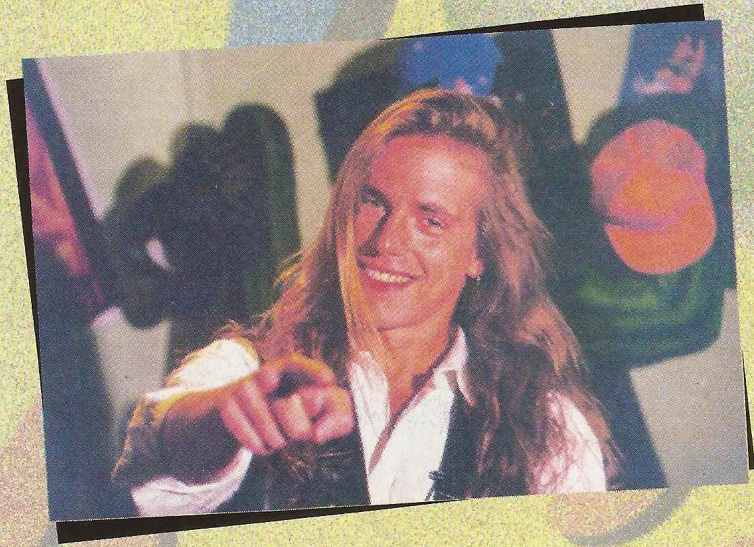
Material escaneado por: JJ Kc para /TOPKIDSCLUB

¡Por fin un programa que inventaste vos!

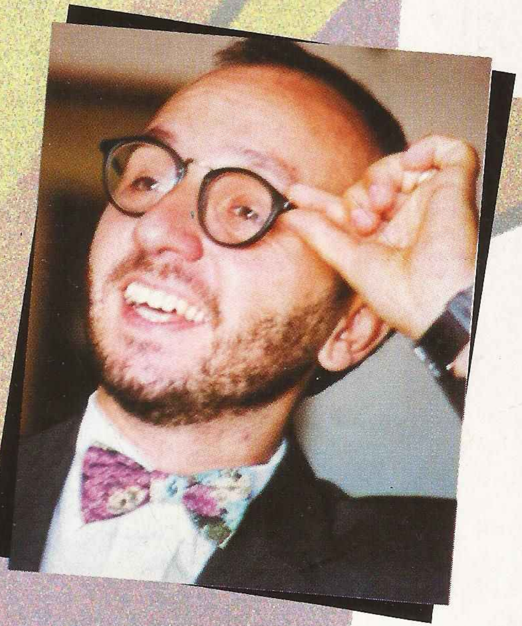
TOP Kids

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

A la medida de tus sueños



Conduce con toda la onda:
Pablo Marcovsky



Participa especialmente:
Diego Ferrari

CON:

- Games
- Clips
- Música
- Reportajes
- Idolos
- Humor
- Información
- Condensados de dibujos
- Rankings
- Competencias de Games
- Trucos
- Un lugar para intercambiar cosas
- Y una banda tocando en el piso
- mucho, no?

SABADOS 15 hs.

ARGENTINA TELEVISORA COLOR

STAFF

Editorial Newco s.a.

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Martín Rímoli
Fotocromía
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impreso el 28 de septiembre de 1994 en los talleres de Editorial Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef
Aki
As

Nº de Propiedad Intelectual 375.521

Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.

© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

EDITORIAL

Top Kids

Un papelón y una buena noticia

Les cuento: el sabio loco en persona estaba rondando la revista para ser el primero en tener Top Kids con la figura de Sonya. El corazón le latía a mil, y mientras recorría los pasillos de la redacción, repetía en voz baja: "Sonya Blade, cuánto te amo". Cuando le informaron que, en lugar de la dueña de su corazón, en este número salía Reptile, cayó redondo al suelo. ¡Qué papelón!

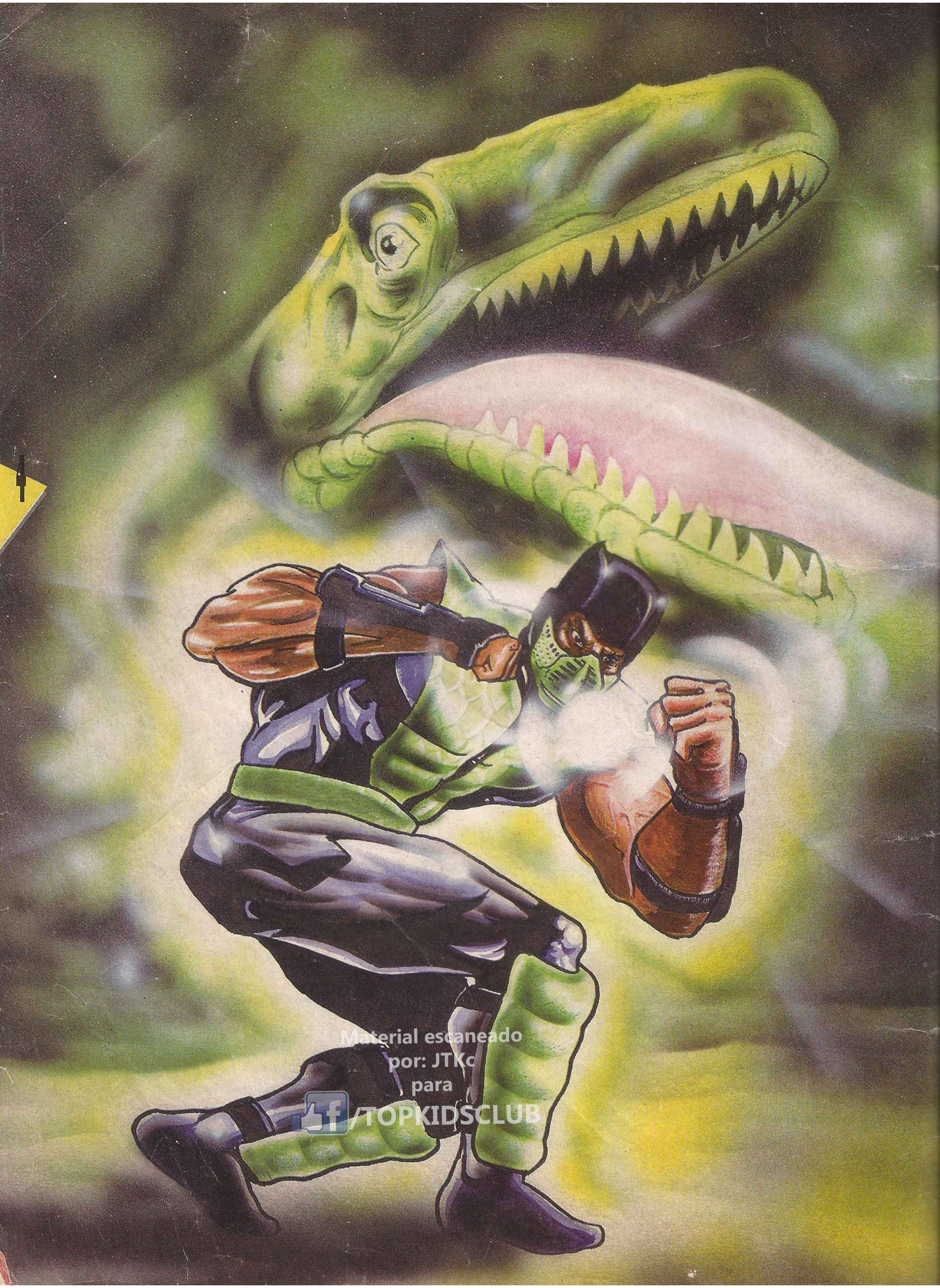
El sabio se las agarró con Shang Tsung. Mientras daba trompadas al aire, gritaba: "¡Vení, chinito caradura. Vení, que te voy a romper el alma a sopapos!". Yo quise calmarlo, pero nada. Solamente se quedó más tranquilo cuando le juré y le rejuré que Sonya Blade aparecerá sin falta en el número próximo. Claro que, al mismo tiempo que nos recibíamos de papeloneros, estábamos dando una buena noticia. ¡Ya comienzan a aparecer los personajes de Mortal Kombat II! Y otra primicia de primera: ¡después de Sonya, es muy probable que tengamos al mismísimo Goro! Vi el diseño de la figura. ¡Les aseguro que es colosal! Hasta la próxima.

El dire

SUMARIO

3 Editorial
4 Reptile: el protector del señor de la guerra
7 La página de los campeones
8 Top Kids Games
10 El VG del mes: Mortal Kombat II
20 10 años en 10 líneas
21 Novedades I: Donkey Kong Country
22 Top Kids Music
23 La página de Aki
26 Humor Top
30 Concursos y cupones
34 Top Tricks
39 Figurita difícil / Horroróscopo
40 Algo más sobre... las consolas
42 Comprendiendo los video games
44 Bocabierta
46 Top Secret
48 Deport Kids
49 Etcétera
50 Galería de Arte
51 Comic: Mortal Kombat
58 Game Over

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.


Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Reptile

El protector del Señor de la Guerra

UNA HISTORIA SINIESTRA

Shao Khan, el feroz señor de la guerra, amo del mundo exterior, mandó a Shang Tsung a la Tierra con el objetivo de esclavizar a los hombres. Ése es el secreto final del Mortal Kombat. Ésa es la verdadera razón por la cual Shang Tsung organizó este terrible certamen en su isla del Mar de la China.
El soberano del mundo oculto tiene una hija adoptiva: Kitana. A pesar de sus diez años vividos, Kitana es una muchacha hermosa y tiene todas las potencialidades para ser una buena chica. Cosa que al malvado Khan le caería como un gancho al hígado. Pero, por alguna razón, siempre anda cerca, merodeando, un peligroso soldado de Khan llamado Reptile.

REPTILE, UN MAL BICHO

Este extrañísimo personaje tiene cuerpo de hombre y cabeza de reptil, cosa que no lo hace muy popular entre las niñas. Se sospecha que su forma humanoide no es otra cosa que un disfraz. Quienes conocen algunos de los misterios del mundo exterior y como rara excepción, salieron con vida de la isla de Shang Tsung, dicen que Reptile es una horrible criatura reptil que se suponía extinguida hace millones de años. Un espantoso bicharraco que adopta esta forma algo humana para servir mejor a su amo Shao Khan. Sea cierto o no lo que se dice, debemos aceptar que, así como se lo ve en Mortal Kombat, con esa cabezota verdosa y escamada, ya es suficientemente horrible.

ESPIA A SUELDO

En el mundo exterior, desde las sombras, Reptile protege a su amo de cualquier fuerza que pueda dañarlo. Nadie llegará a Khan sin enfrentarse previamente al siniestro guardia.
Pero en la isla de Shang Tsung, ¿cuál es la oculta misión de Reptile? Se sabe que, más allá de participar del Mortal Kombat y tratar de eliminar rivales para bien de su amo, este hombre-lagarto también debe cumplir otra orden al pie de la letra. Y esa orden es: vigilar a Kitana.
Es que, aunque no nos guste ser chismosos, se sabe, se dice, se rumorea que la hija adoptiva del señor de la guerra está metida con Liu Kang. El monje shaolín será un distraído pescador, pero ...flechó a la muchacha.

REPTILE, UN LENGUA LARGA

Enfrentarse a Reptile no es para cualquiera. El nada simpático monstruo disfrazado de persona tiene algunas armas demoledoras. Por ejemplo, si lo agarran con mal carácter (y está siempre con mal carácter), se le da por escupir ácido que quema a sus rivales. Y eso no es lo peor. Lo mas terrible es cuando saca su larga lengua y con ella parte en dos a sus rivales. Morir de un feroz lengüetazo dado por el protector de Shao Khan es una muerte que no hay que desearsela a nadie. Verlo combatir, asusta, y muchos feroces galdiadores del Mortal Kombat, al lado de Reptile, parecen inocentes pollitos de dos semanas.

C. B.

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

EDAD	DESCONOCIDA
ALTURA	1.85 METROS (APROX.)
PESO	DESCONOCIDO
PELO	NO TIENE, ES UN REPTIL
OJOS	LOS DE UNA VIVORA
NOMBRE REAL	DESCONOCIDO
FAMILIARES CONOCIDOS	NINGUNO
LUGAR DE NACIMIENTO	DESCONOCIDO
OCUPACION	APARENTEMENTE, ES EL PROTECTOR PERSONAL DE SHANG TSUNG, UNA ESPECIE DE GUARDAESPALDAS

REPTILE

MORTAL KOMBAT II

GOLPES EXCLUSIVOS DE REPTILE

Acid Split

Adelante, Adelante, Piña alta

Force Ball

Atrás, Atrás y Piña alta y baja al mismo tiempo

Invisibilidad

Arriba, Arriba, Abajo, Piña alta

Slide

Atrás + Defensa + Piña baja + Patada baja (todo al mismo tiempo)

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Reptile es el luchador más misterioso del torneo. Su apariencia es similar a las de Scorpion y Sub-Zero. En el Mortal Kombat I, Reptile aparece de vez en cuando en las versiones de Snes y Mega para darte pistas de cómo encontrarlo. Si alguien es lo suficientemente bueno, peleará contra él y, si le gana, tendrá diez millones de puntos. En el Mortal Kombat II, Reptile ya es un luchador "normal" al cual vos podés elegir y controlar.

Golpes Fatales

En el Mortal Kombat I, no se podía jugar con Reptile, por lo tanto no tiene fatality. En cambio, en el Mortal Kombat II, tiene no una, sino seis formas distintas de terminar con su enemigo.
Algunas son un poco terribles, como la fatality en la que le come la cabeza a su adversario, o la fatality del pit en la que lo tira a un precipicio.
Otras, en cambio, son más tiernitas, como por ejemplo la babality en la que convierte a su adversario en un bebé, o la friendship en la que le regala un muñequito como el que viene en este número.
Los golpes fatales de Reptile están explicados detalladamente en el Super Especial de Mortal Kombat II en la página...

TOP WINS

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

¡¡¡Dos Super GAME BOY de regalo!!!

¡La página de los CAMPEONES!

Sumate a la interminable lista de campeones, salí en nuestras páginas y ganate un Super Game Boy. Lo único que tenés que hacer es batir un récord en cualquier juego de cualquier consola, sacarle una foto y mandarla junto con tus datos y los del game a esta sección, Top Wins. El récord puede ser como quieras: por puntaje o terminarte un game. Si el récord que hiciste es lo suficientemente bueno, va a ser publicado en el ranking de esta sección y además, entre las cartas que recibamos, sorteamos un cartucho de Super Game Boy cada mes.
También, mes a mes señalamos un juego en especial. Al que haga el récord más alto, le regalamos otro Super Game Boy. Los récords de los meses pasados todavía siguen en pie ¡y el mes que viene tendremos a los primeros ganadores!

RECORD DEL MES PARA BATIR

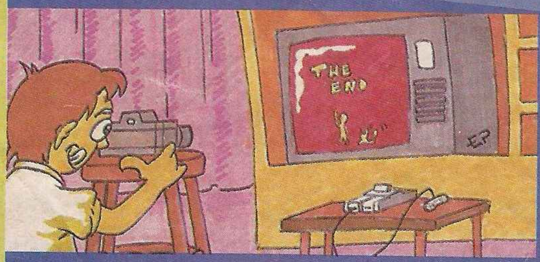
JUEGO Mortal Kombat II

CONSOLA Super Nes / Mega

RÉCORD ¿Hasta qué lucha sos capaz de llegar en el último y mejor juego del mundo? ¿Sos capaz de ganarle a Shang Tsung, Kintaro o incluso a Shao Khan? Nota: Como siempre, si lo lográs, sacale una foto y mandala a esta sección para aparecer en nuestras páginas (¡y tal vez ganarte algún premio!). Podés poner el nivel de dificultad en very easy (muy fácil). Acordate de decirnos también en qué consola hiciste tu récord y con qué personaje.

FAAA... ¡MIRÁ ESE PUNTAJE!

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección, nombre del juego y puntaje de tu récord junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene usar una cámara de 35 mm sin flash. Apagá las luces del cuarto, tratá de que no le dé ningún reflejo al televisor y mantené la cámara firme.



Éstos son algunos campeones TOP KIDS

Éstos son los primeros campeones que batieron el récord del mes
Si tu nombre todavía no apareció y mandaste tu foto, no te preocupes, las vamos a ir publicando a medida que podamos.

Mortal Kombat

Jonatan Ball
8.345.000 puntos y se terminó el juego

Carlos Martínez
7. 542.000 puntos y terminó el juego

Pablo Ochoa
terminó el juego

Nba Jam

Sergio Hernán Castro
hizo 94 encestadas triples

Germán Zarpas
hizo 44 encestadas triples

Y también tenemos a los campeones de los demás games

Sebastián Francisco Montoya
se terminó el Sim City y algunos juegos más para Nes

Gerardo Acoite
se terminó el Pilotwings para Snes

Pedro Rossi
se terminó el Sonic I y II para Mega

EP

Las cartas envialas a:
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

Top Kids Games

Super NES

1	Mortal Kombat II	ENTRA
2	Super Street Fighter II	ENTRA
3	NBA Jam	BAJA
4	Super Metroid	BAJA
5	Stunt Race FX	IGUAL
6	Mega Man X	BAJA
7	Mortal Kombat	BAJA
8	Dragon Ball Z	SUBE
9	Super Mario World	BAJA
10	Street Fighter II Turbo	BAJA

Game Boy®

1	Mortal Kombat II	ENTRA
2	Donkey Kong	BAJA
3	Tetris II	IGUAL
4	Wario Land	BAJA
5	Mortal Kombat	BAJA
6	Metroid 2	SUBE
7	Terminator 2	SUBE
8	Joe & Mac	BAJA
9	Kirby's Dreamland	SUBE
10	Super Mario Land 2	BAJA

Mega

1	Mortal Kombat II	↑	-
2	Virtua Racing	↓	1
3	NBA Jam	↑	4
4	FIFA Int. Soccer	↑	5
5	Mortal Kombat	↓	2
6	Sonic 3	↓	3
7	Sonic 2	↑	10
8	Terminator 2	=	8
9	Micromachines	↓	7
10	Alien 3	↓	9

Game Gear

1	Mortal Kombat II	↑	-
2	NBA Jam	↑	3
3	X Man	↑	5
4	REN & Stimpy	=	4
5	Mortal Kombat	↓	2
6	Micromachines	=	6
7	Sonic Chaos	↓	1
8	Sonic 2	↓	7
9	Terminator II	↓	8
10	Super Nick Off	=	10

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Nintendo

1	T.M.N.T. Tournament Fighters	IGUAL
2	Indiana Jones & The Last Crusade	ENTRA
3	Mega Man 6	BAJA
4	Battletoads/Double Dragon "The ultimate Team"	ENTRA
5	Kirby's Adventure	BAJA
6	Zoda's Revenge - Star Tropics II	ENTRA
7	The Flintstones - The Surprise at Dinosaur Peak	BAJA
8	Super Mario Bros 3	SUBE
9	Tetris II	ENTRA
10	Mario is missing	ENTRA

PC

1	Doom	↑	1
2	Mortal Kombat	↓	2
3	Syndicate	=	3
4	TFX	↑	8
5	World Cup '94	↑	-
6	Monkey Island	=	6
7	Flashback	↑	10
8	Street Fighter II	↓	7
9	7th Quest (CD)	↓	5
10	Wolfenstein 3D	↓	4

Top Kids Juguetes

VARONES

1	Aliens	=	1
2	Terminator II	=	2
3	Revell	↑	-
4	Dragon Ball Z	=	4
5	Ghostbusters	↓	3

NENAS

1	Nenuco	=	1
2	Muñeca de Reina	=	2
3	Compi Caritas	↑	4
4	Barbie	↑	-
5	Dino Bambino	↓	3

JUEGOS DE MESA

1	Pictionary p/la familia	↑	-
2	Spaghuetti (MB)	=	2
3	Pictionary Party	↓	1
4	Mouse Trap	=	4
5	Loopin' Louie	↑	-

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Te lo dijimos el mes pasado, Mortal Kombat II es el videogame del siglo. Así que lo vas a seguir viendo por un tiempito.

NUMERO 1 TOP KIDS

MORTAL KOMBAT II

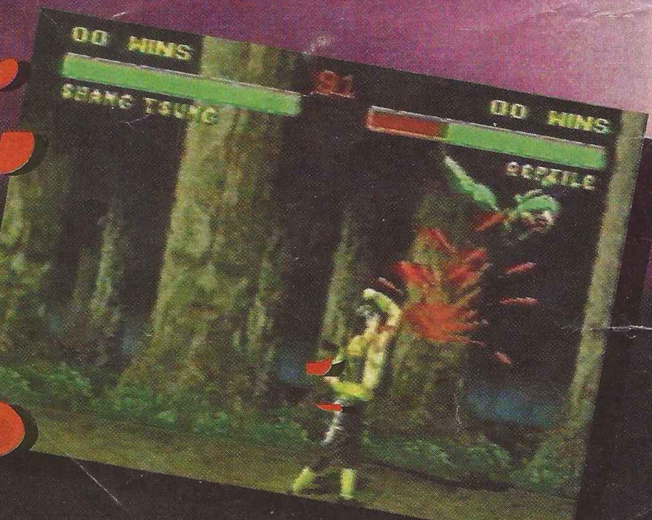
Material escaneado por JTKo para /TOPKIDSCLUB

La historia

500 años atrás, Shang Tsung fue derrotado por Kung Lao (un monje shaolin). Con la ayuda de Goro, logró recuperar el poder y controlar el torneo de Mortal Kombat. Sólo siete luchadores llegaron hasta el final, y son los siete que conocemos: Scorpion, Sub-Zero, Rayden, Liu Kang, Johnny Cage, Kano y Sonya. Al final del Mortal Kombat I, Shang Tsung es derrotado por Liu Kang. Vuelve con su maestro Shao Khan, y éste decide la ejecución de Shang Tsung por su derrota. Antes de ser ejecutado, Shang Tsung logra convencer a Shao Khan para que le dé una segunda oportunidad. Le perdona la vida y le devuelve su juventud. Pero a cambio tiene que reconquistar el torneo para su amo. El torneo de Mortal Kombat II.

Sangre

¡Sí! ¡Hay sangre! Ahora las versiones para las consolas de Nintendo tienen los mismos fatalities, babalities y friendships que el arcade. También hay igual cantidad de sangre (todo un festín para los mosquitos, Drácula y cualquier otro vampiro).



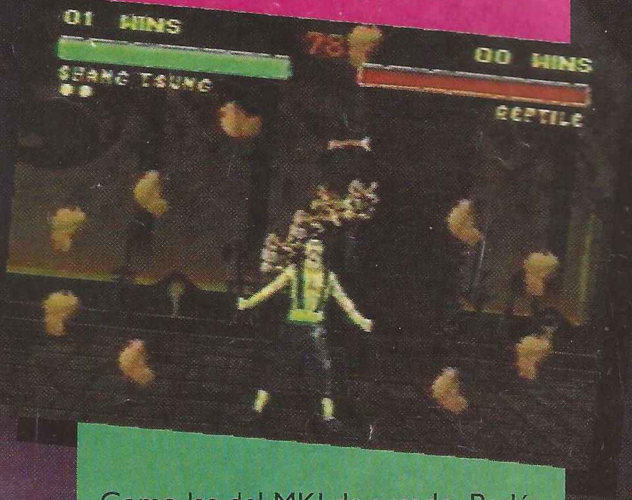
Al final de cada pelea...

Al final de cada pelea, hay cuatro formas de desquitarte de tu enemigo. Elegí la que quieras:

Babalities

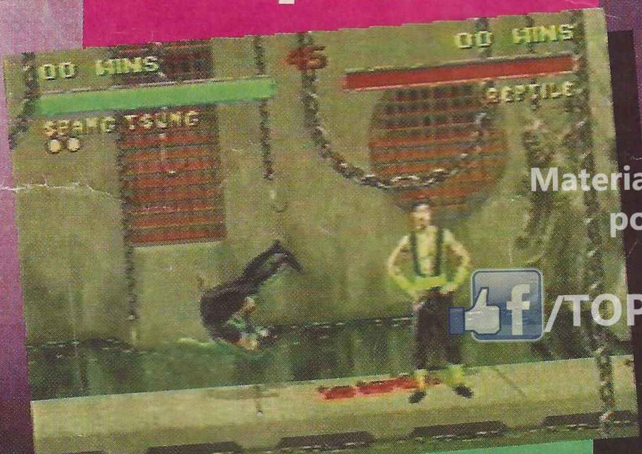
Convertí a tu enemigo en un bebé.

Fatalities



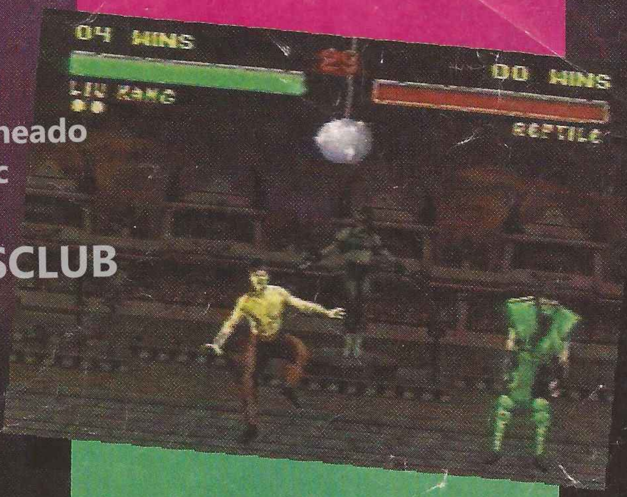
Como las del MKI de arcade. Podés partir, trozar o descuartizar a tu enemigo. Hay dos o más fatalities por personaje.

El Pit, el Pool y las Espinas



No hace falta que lo cortes en fetas para que le duela. Simplemente tiralo al vacío para que se le rompan todos los huesitos por el impacto, dejalo incrustado en las espinas del techo o tiralo al ácido sulfúrico.

Friendships



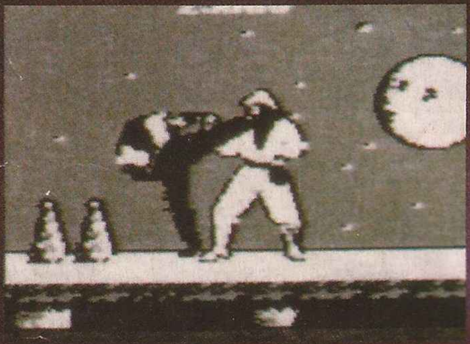
Demostrá que no sos rencoroso. Hacele a tu enemigo una friendship y entregale tu amistad.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

El primer Mortal Kombat

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Cuando el Mortal Kombat I salió para Arcade, todos los jugadores esperaban que la versión para las consolas sea de igual calidad. Estos jugadores quedaron bastante satisfechos, ya que la versión de Mega tenía sangre y la del Snes tenía nuevas fatalities y sonido y gráficos idénticos al Arcade.

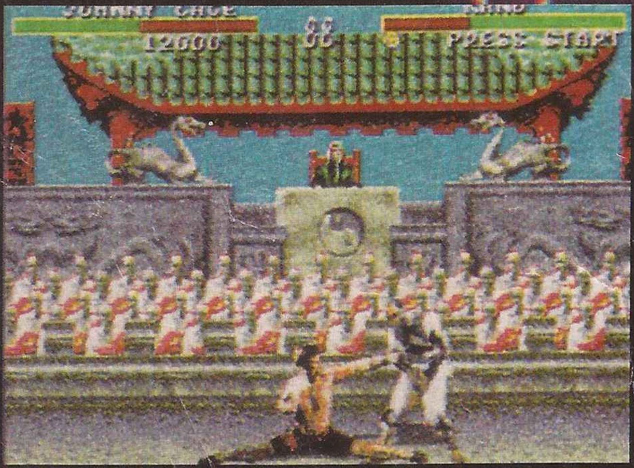


MK Game Boy

MK Arcade

MK Game Gear

MK Mega



MK Super Nes

Como era de esperarse, este game tiene varios personajes secretos. ¿Cuáles? ¿Quiénes? Te decimos quiénes son y también cómo encontrarlos.

Jade

Una misteriosa guerrera Ninja. Es parecida a Kitana y Mileena, pero de color verde. Es el doble de rápida y cuatro veces más peligrosa.

Para encontrarla, tenés que pelear en el nivel que está abajo del signo de pregunta, y ganar uno de los Rounds usando solamente patada baja. Te conviene hacer muchos saltos con patada y tacles.

Si funcionó, vas a ir al nivel del signo de pregunta (que normalmente lo saltearías) y vas a pelear con Jade, uno de los personajes más difíciles de ganarle. ¡Si le ganás, mandá una foto a la

En este nivel ganá un round usando solamente patada baja.

Personajes Secretos

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

sección Top Wins para ganar un Super Game Boy!

Ésta es Jade, la luchadora más peligrosa del planeta.

Smoke

El guerrero humeante. Parecido a Scorpion, Sub-Zero y Reptile, pero gris y lleno de polvo. Para encontrarlo, tenés que jugar en la pantalla del "Portal", en la que hay una especie de remolino de fondo.
Seguramente notaste que de vez en cuando aparece en la parte inferior-derecha de la pantalla una cara y se escucha un gritito tipo de ópera. Esto ocurre cuando hacés muchos uppercuts (ganchos). Si aparece esta cara en esta pantalla, apretá rápidamente Abajo y Start al mismo tiempo, para ir a las cuevas de Goro y pelearte con Smoke.
Para conseguir que aparezca la cara en este nivel, te conviene jugar de a dos y empezar a darle ganchos al segundo jugador. Cuando le quede poca energía, agarrá el segundo control y dale ganchos al otro personaje. Si todavía no apareció, repetí esto en los otros dos rounds. Acordate de que cuando veas la cara y escuches el gritito, vas a tener menos de un segundo para apretar Abajo y Start al mismo tiempo.
En el caso de que estés jugando con un amigo, el primero que aprieta estas teclas se pelea con Smoke.
Smoke es también uno de los contrincantes más difíciles que hay y también el más misterioso de todos. Sin embargo, es posible ganarle. Al igual que con los otros dos personajes secretos, si lo lográs, mandá una foto a Top Wins, ya que tenés muchas posibilidades de ganarte un Super Game Boy.

En el nivel del portal hacele uppercuts a tu enemigo para que aparezca una cara en la parte derecha de la pantalla.

Con esto vas a pelearte con Smoke, el guerrero humeante.

Ganá 50 peleas seguidas

Cuando veas la cara apretá rápidamente Abajo y Start simultáneamente.

Noob Saibot

El misterioso personaje oscuro. Es el más extraño de todos y también el más difícil de encontrar. Bueno, tal vez no es tan difícil, pero vas a tener que jugar un par de horas para encontrarlo.
Tan sólo ganá 50 luchas seguidas y automáticamente lo encontrarás. Te conviene jugar de a dos y matar al segundo luchador. Cuando lo encuentres, vas a tener la posibilidad de enfrentarte a él dos veces.

¡Para luchar contra Noob Saibot!

Trucos exclusivos

Este game esconde un montón de trucos, pero acá somos ordenados y ponemos cada cosa en su lugar, así que si querés enterarte de los increíbles trucos de este game, vas a tener que leer la sección Top Tricks en la página 34.

EDICION EXTRA

COMPRENDIENDO LOS VIDEO GAMES

No solo el Family Game es trucho. También hay cartuchos de Mega y Super Nintendo truchos. Estos juegos a primera vista son muy parecidos a los originales, pero están incompletos y te pueden hacer pasar un muy mal rato. Los games truchos son ilegalmente copiados de una versión anterior a la definitiva, por lo que muchas de las pantallas están sin terminar (o directamente no están), faltan personajes, tomas, movimientos y mucho más. También, como los programadores todavía no lo han terminado, tienen muchos bugs (errores) y se cuelgan muy seguido. Un simple ejemplo: el NBA Jam trucho no tiene ningún truco (ni los personajes secretos, ni los power-ups, nada) y el control es algo diferente. También le faltan otros detalles, como algunas voces del relator y algunos tipos de encestada.

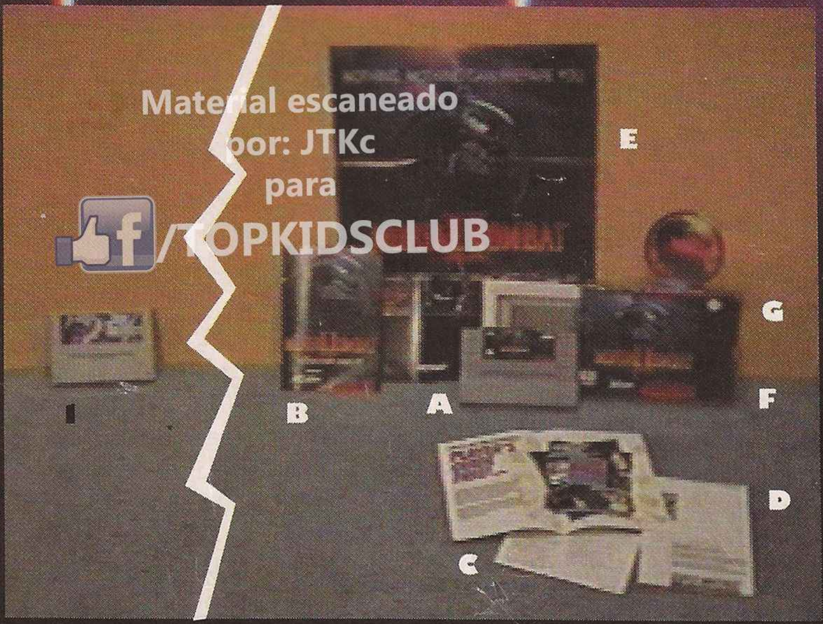
CUIDADO CON LOS TRUCHOS

Los cartuchos truchos son fáciles de identificar. Generalmente están hechos de un plástico de color gris claro y son más redondeados. No vienen con caja, ni con manual, ni con poster, y lo más importante: no traen el sello de calidad de Nintendo, el que certifica que el cartucho ha sido probado y que cumple

El cartucho trucho versus **El cartucho original Nintendo**

1. Cartucho trucho con forma redondeada y de color gris claro

A. Cartucho original, de color gris oscuro y con forma rectangular.
B. Manual de uso (con instrucciones, tomas e incluso trucos).
C. Folletos explicativos
D. Manual de precaución y garantía.
E. Poster desplegable.
F. Caja sellada la vacío.
G. Sello de calidad Nintendo.



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Las tomas

Cada personaje puede realizar de tres a cinco tomas especiales. Acá te contamos todas las tomas que hay y también algunas fatalities, babalities y friendships. El resto te lo contamos el mes que viene en un informe especial.

Notas importantes:

* Para poder hacer una Friendship o Babality, es necesario no usar piña alta o baja en el round en el que lo vas a hacer.
* Las babalities y friendships se pueden hacer desde cualquier distancia, y casi todas funcionan si se mantiene apretado defensa.
* Siempre que haya una fatality en la que tengas que apretar arriba, mantené el botón de defensa apretado para no saltar y para que te salga la fatality.
* Todos los movimientos que a continuación mostramos son para el Super Nintendo y para el Mega con un joystick de seis botones.

Liu Kang

Bola de fuego: Adelante, Adelante y Piña alta
Bola de fuego agachado: Adelante, Adelante y Piña baja
Patada voladora: Adelante, Adelante y Patada alta
Patada "bicicleta": Mantené apretado Patada baja por 5 segundos
Fatality 1: Abajo, Adelante,

s especiales y fatalities (Snes/Mega)

Atrás, Atrás, Patada alta (tenés que estar bien cerca del enemigo)

En esta fatality, Liu Kang se transforma en dragón y se come a la mitad de su adversario.

Friendship: Adelante, Atrás, Atrás, Patada baja

Bailar un poco después de cada pelea no le viene mal a nadie.

Kung Lao

Teleport: Abajo, Arriba
Sombrero: Atrás, Adelante, Piña baja
Bullet Kick: Cuando estés en lo más alto de un salto, apretá Abajo y X al mismo tiempo.
Wirlwind Spin: Arriba, Arriba y Patada muchas veces
Fatality: Mantené Defensa y apretá Adelante, Adelante, Adelante, Adelante, soltá el Defensa y apretá Patada baja (tenés que estar a un paso de tu enemigo)

Friendship: Atrás, Atrás, Atrás, Abajo, Patada alta

¡Magia! Kung Lao saca un conejo de su sombrero

Johnny Cage

Green Flame agachado: Medio círculo (hacia el enemigo) y Piña baja
Green Flame: Medio círculo (hacia el enemigo) y Piña alta
Shadow Kick: Atrás, Adelante y Patada baja
Shadow Uppercut: Atrás, Abajo, Atrás, Piña alta
Piña baja: Defensa y Piña baja al mismo tiempo
Fatality 1: Adelante, Adelante, Abajo, Arriba, (tenés que estar bien cerca del enemigo)

En el fatality anterior Johnny Cage le arranca la cabeza a su enemigo. ¡El mes que viene te contamos cómo arrancarle tres cabezas!

Babality: Atrás, Atrás, Atrás, Patada alta

¡Qué lindo bebé!

Reptile

Escupida ácida: Adelante, Adelante, Piña alta
Bola de poder: Atrás, Atrás, y Piñas alta y baja al mismo tiempo
Invisible: Arriba, Arriba, Abajo, Piña alta
Slide: Atrás, Defensa, y Patada baja y Piña baja (todo al mismo tiempo)
Fatality 1: Atrás, Atrás, Abajo, Piña baja (tenés que estar a tres pasos de tu enemigo)

A Reptile le gusta cenar cabeza de enemigo con papas fritas

Friendship: Atrás, Atrás, Abajo, Patada baja

¡Miren! Reptile tiene un muñeco igual al que viene con nuestra revista

Sub-Zero

Ice Blast: Abajo, Abajo hacia adelante, Adelante, Piña baja
Hielo en el piso: Abajo, Abajo hacia atrás, Atrás, Patada baja
Slide: Atrás, Defensa y Patada baja y Piña baja (todo al mismo tiempo)
Fatality 1: Mantené Piña baja y apretá Atrás, Atrás, Abajo, Adelante y soltá Piña baja (tenés que estar bien lejos de tu enemigo)

Una pequeña bolita de hielo destroza a tu enemigo.

Babality: Abajo, Atrás, Atrás, Patada alta.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Kitana

Fan swipe: Piña alta y Atrás al mismo tiempo
Fan throw: Adelante, Adelante, Piña alta y baja al mismo tiempo
Fan lift: Atrás, Atrás, Atrás, Piña alta
Fatality 1: Mantené Patada baja y apretá Adelante, Adelante, Abajo, Adelante y después soltá el botón de Patada baja (tenés que estar bien cerca de tu enemigo)

Esto sí es un beso explosivo

Friendship: Abajo, Abajo, Abajo, Patada baja

Para hacer las paces no hay nada mejor que una rica torta

Jax

Ground pound: Mantené Patada baja por tres segundos y soltalo
Grab: Adelante, Adelante, Piña baja
Sonic wave: Medio circula hacia atrás, Piña alta
Quebradora: Cuando estés en el aire junto con tu oponente, apretá Defensa
Fatality 1: Mantené Piña baja y apretá Adelante, Adelante, Adelante y soltá Piña baja (tenés que estar bien cerca de tu enemigo)

Aplaudí en la cabeza del enemigo

Babality: Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Patada baja

Mileena

Teleport kick: Adelante, Adelante, Patada baja
Roll attack: Atrás, Atrás, Abajo, Patada alta
Tiro de Sai: Mantener Piña alta apretando por dos segundos
Fatality 1: Mantené Patada alta por tres segundos, acercate lo más que puedas y soltalo (tenés que estar bien cerca de tu enemigo)

Mileena devora a su enemigo en dos segundos

Fatality 2: Adelante, Atrás, Piña baja (tenés que estar bien cerca de tu enemigo)

Baraka

Blade Swipe: Atrás y Piña alta al mismo tiempo
Blade spark: Abajo, Abajo hacia atrás, Atrás, Piña alta
Blade fury: Atrás, Atrás, Atrás, Piña baja
Patada doble: Cuando estés cerca de tu adversario, apretá tres veces Patada alta
Fatality 1: Atrás, Atrás, Atrás, Atrás, Piña alta (tenés que estar bien cerca de tu enemigo)

¡Decapitalo!

Friendship: Arriba, Adelante, Adelante, Patada alta

Un regalito para el adversario

Scorpion

Van Dam Spear: Atrás, Atrás, Piña baja
Decoy: Abajo, Abajo hacia atrás, Atrás, Piña alta
Tarjeta: Medio círculo de adelante hacia atrás, Patada baja
Air throw: Cuando estés en el aire junto con tu enemigo, apretá Block
Fatality 1: Mantené Defensa, Arriba, Arriba, Piña alta

Incinerar a los enemigos es un hábito de Scorpion

Friendship: Atrás, Atrás, Abajo, Patada alta

¡Un muñeco de Scorpion!

Rayden

Electricidad: Abajo, Abajo hacia adelante, Adelante, Piña baja
Flyng Thunderbolt: Atrás, Atrás, Adelante
Teleport: Abajo, Arriba
Electrocutación: Mantener apretado Piña alta por cinco segundos y soltarlo cuando estés al lado de tu enemigo.
Fatality 1: Mantené Piña alta por 10 segundos, acercate y soltalo (vas a tener que apretarlo antes de "Finish Him" para que te alcance el tiempo)

El supergancho de Ryden

Friendship: Abajo, Atrás, Adelante, X

¡El hijo de Ryden!

Material escaneado por: JTKt para /TOPKIDSCLUB

ShangTsung

Una Flame: Atrás, Atrás, Piña alta
Dos Flames: Atrás, Atrás, Adelante, Piña alta
Tres Flames: Atrás, Atrás, Adelante, Adelante, Piña alta.
Shang Tsung es el único personaje que se puede transformar en los demás. Una vez que domines a todos los luchadores, podés jugar con él y transformarte en cualquiera, hacer sus tomas e incluso su fatality, babality o friendship.
Transformación en Liu Kang: Atrás, Adelante, Adelante, Block
Transformación en Kung Lao: Atrás, Abajo, Atrás, Piña alta
Transformación en Johnny Cage: Atrás, Atrás, Abajo, Piña baja
Transformación en Reptile: Defensa + Arriba, Abajo + Piña alta
Transformación en Sub-Zero: Adelante, Abajo, Adelante, Piña alta
Transformación en Kitana: Defensa, Defensa, Defensa
Transformación en Jax: Abajo, Adelante, Atrás, Patada alta
Transformación en Mileena: Mantener Piña alta por dos segundos
Transformación en Baraka: Abajo, Abajo, Low Kick
Transformación en Scorpion: Mantener Defensa y apretar Arriba, Arriba
Transformación en Rayden: Abajo, Atrás, Adelante, Patada baja
Fatality 1: Mantené Patada alta por tres segundos, ponete a un paso de distancia y soltalo

Se mete dentro de su enemigo y lo hace estallar

Friendship: Atrás, Atrás, Abajo, Adelante, Patada alta.

**** ¡¡Fijate en la sección Top Tricks para hacer la fatality de Kintaro!!**

Los veredictos

Para este tiempo, seguramente ya lo habrás probado y habrás comprobado que no es como ningún otro game. Gráficos excelentes, sonido impresionante, control igual al arcade, personajes secretos, montones y montones y más montones de trucos, etc. No hace falta que te digamos que éste es el mejor game de lucha de la historia.
MKII es el segundo game en ser lanzado simultáneamente para todas las consolas (el primero fue MKI). Esto significa todo un récord y además un montón de trabajo extra para nosotros, ya que tenemos que encontrar todos los trucos para cada una de las versiones:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

La mejor versión de todas. Es prácticamente igual al arcade. Los gráficos son los mejores de las cuatro versiones por la enorme gama de colores que tiene el SNES. También tiene las mismas tomas, el mismo control, y el mismo sonido del Arcade. Un game para no perdérselo.

MEGA

Los programadores se esforzaron bastante en crear este game. En especial, si comparás con el Mortal Kombat I de Mega con el Arcade. Al igual que la versión de SNES, tiene todos los personajes, las fatalities, babalities, friendships y personajes secretos.

GAME GEAR

Este game tiene menos personajes, menos tomas, menos escenarios y menos trucos pero a pesar de todo sigue siendo el Mortal Kombat 2.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

GAME BOY

Lo mismo que para el Game Gear. Tendrá menos cosas, pero si tenés un Game Boy, éste es el game del año. Es la versión que menos colores tiene (por las características del Game Boy), pero tiene una muy buena "jugabilidad".

Ampollas Quizás?

Presentamos 6 nuevos quemadedos para Super NES.

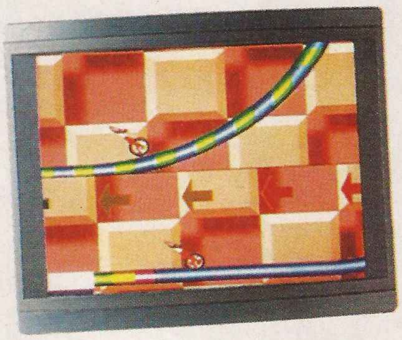
Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

© 1994 Nintendo of America Inc. Donkey Kong Country, Stunt Race Fx, Super Punch-Out!! son marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1987 Elorg. Tetris 2 es una marca registrada de Elorg. Tetris 2 licenciada a Nintendo © 1987, 1993 Nintendo. Todos los derechos reservados. Concepto original Tetris, diseñado y programado por Alexey Pazhitnov. © 1993, 1994 Enix/Quintet. Licenciado exclusivamente a Nintendo.

Son 32 megas, increíblemente detallado, con movimiento totalmente natural en 3 dimensiones. Es Donkey Kong Country® y se viene en Noviembre. El primer videogame completamente diseñado en super-computadoras de SGI. Así que preparate y reservalo... éste es un verdadero monstruo!!!

La secuela del juego de más ventas en el Universo ahora llega para 16-Bits. Tetris 2™*! Con tetrojugabilidad para 2 jugadores y bombas por todos lados. Así que agarrá a un amigo y hacelo explotar!

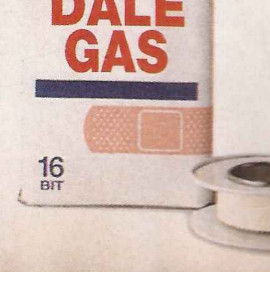
24 Pistas, acción en 3-D y el poder de alto octanaje del Chip Super FX de la nueva generación. Stunt Race FX™. Si no sabes manejar, elegiste el lugar adecuado.



Estás fuera de control. Tu camino está lleno de obstáculos. No, no es el camino a la alta educación. Es Univacers™. Y se viene en octubre. Un juego de carreras único, en una rueda, traido a la realidad con la última tecnología 3-D de SGI.

16 megas de aventura fantástica hacen a Illusion of Gaia™** obligatorio para cualquier fan de Zelda. Sale en Septiembre. Y si te parece difícil de pronunciar, simplemente tratá de pasarlo antes del próximo milenio.

Nuestro juego de Box nro. 1 vuelve este Octubre y potenciado para 16-Bit. Super Punch-Out!!®. Con más oponentes para darles con el puño. Todo agigantado para meterse totalmente en tu... Uff! Aw! Argh! Aya! Grrr!... bueno, ya te lo imaginas.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Garantiza cely Argentina S.A.
F. Vallese 1558. Tel: 633-4005/12

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Top Kids

10 Años en 10 líneas

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

1 En la final del campeonato mundial de México de 1986, la Argentina derrotó a Alemania por 3 a 2, consagrándose campeón.

2 En julio de 1991, comienza a exhibirse la película Terminator 2 que, con 95 millones de dólares invertidos en producción, se transforma en la película más cara de la historia.

3 El francés Alain Prost se consagra campeón del mundo de Fórmula 1, el 6 de octubre de 1985.

4 El 23 de diciembre de 1986, un avión Voyager dio la vuelta al mundo sin escalas. A eso se llama "estar en el aire".

5 Del Museo Nacional de Antropología de México, el 24 de diciembre de 1985, fueron robados 140 objetos de valor incalculable. Afortunadamente, la mayoría fueron recuperados en 1989.

6 El 4 de noviembre de 1990, comienza la conferencia mundial sobre el clima.

7 Una marea roja, localizada el 5 de febrero de 1989 en el Golfo de México, provoca la muerte de centenares de delfines.

8 El 9 de marzo de 1992, se descubre en el Reino Unido el gen que produce el asma.

9 La medalla de los Derechos Humanos de la UNESCO es otorgada a la maestra francesa Laurence Dreyfus, el 18 de mayo de 1993, por el valor excepcional demostrado cuando fue secuestrada, junto con sus alumnos, por un individuo anormal, en una escuela de París.

10 El 24 de noviembre de 1992, el huracán Andrew entra en el sur de Florida, EE. UU., atraviesa el Golfo de México y cae sobre Luisiana, sembrando la desolación, con pérdidas de más de 10.000 millones de dólares.

REW PAUSE STOP

El túnel por debajo del Canal de La Mancha

Este año se terminó la construcción del túnel que une a Inglaterra con el continente europeo. Isabel II y el Primer Ministro francés Mitterand inauguraron la obra que revolucionará las comunicaciones y el transporte en toda la región. El Eurotúnel está compuesto por tres túneles. Uno es el de pasajeros, otro el de vehículos, y el tercero, ubicado entre los otros dos, es el de servicios y emergencias.

Los trenes del Eurotúnel desarrollan una velocidad de 130 kilómetros por hora; pero para el futuro, se estima la incorporación de trenes de alta velocidad. Los actuales pueden transportar 120 automóviles y 12 autocares. El número máximo de pasajeros es de unos 800.

El sistema de control del túnel, según se afirma, nada tiene que envidiarle a las últimas tecnologías desarrolladas por la NASA.

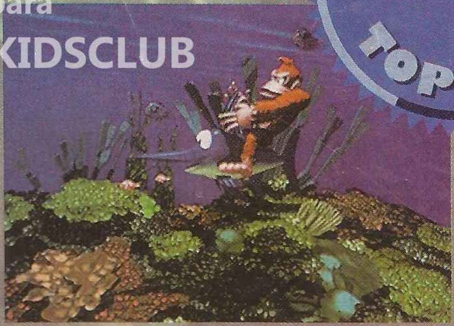
Esta obra, soñada durante muchos años, es considerada como uno de los grandes emprendimientos humanos, comparándosela con el Canal de Suez que une el Mediterráneo con el Mar Rojo.

DONKEY KONG COUNTRY

NOVEDADES

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

NUMERO 1 TOP KIDS



Los que juegan desde hace tiempo recuerdan a este personaje por sus éxitos de arcade de hace más de doce años. Los más nuevos lo conocen por su último éxito para Game Boy y Super Game Boy. Ahora Nintendo está tratando de recuperar la fama y popularidad de este simio. Y lo va a lograr.

Este game es completamente increíble. Todos sus gráficos son en 3-D (tres dimensiones) y muy, pero muy detallados. El juego en sí es muy parecido a los games de Mario, con pantallas en las que vas avanzando hacia la derecha y con un mapa del mundo que se activa cuando no estás en las pantallas.

¿Qué es Silicon Graphics y Alias?

Silicon Graphics es una compañía líder en programas de animación en 3-D. Los gráficos que estos programas y computadoras crean son tan impresionantes, que no se pueden distinguir de la realidad. Algunos de sus trabajos son las publicidades de Coca Cola (las de los osos polares y las de los hielitos) que se ven a diario por la televisión. Alias, por su parte, es otra compañía de imágenes tridimensionales. Esta compañía realizó los efectos especiales de Terminator 2. Estas dos empresas se unieron a Nintendo y Rare para crear el Ultra 64, una super consola que va a salir a fines de este año como arcade y a mediados del año próximo como consola. Durante el proceso de creación del Ultra 64 los programadores descubrieron que, parte de la tecnología que desarrollaban para esta super consola, también podía ser usada en el Super Nintendo. El resultado es Donkey Kong Country.

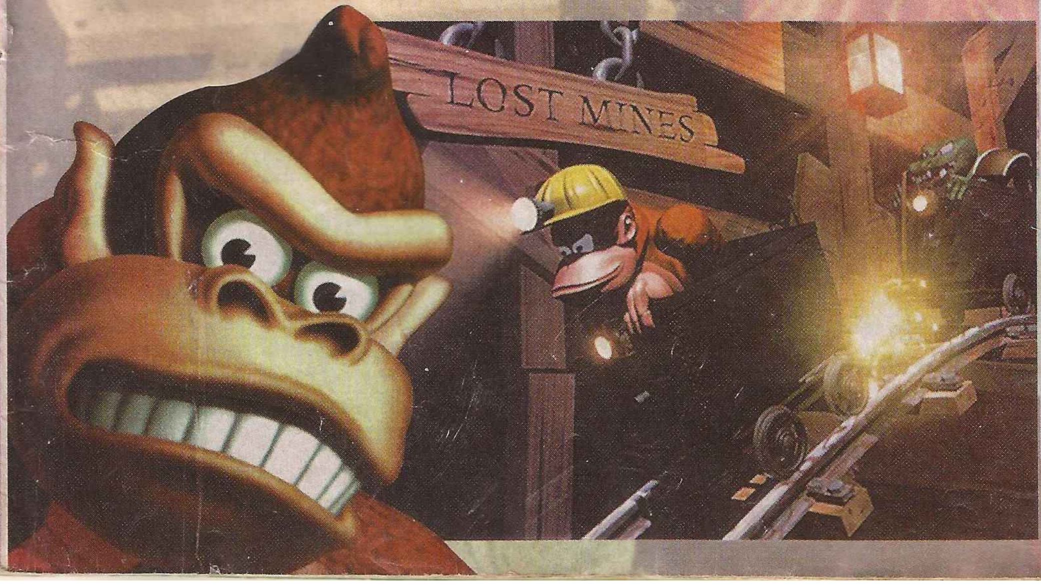
El Veredicto

Parece casi imposible, pero son gráficos de Super Nintendo. Son tan, pero tan buenos, que superan a los mejores gráficos de las consolas de 32 y 64 Bits.
Este game utiliza toda la paleta de colores que el Super Nintendo tiene y una programación especial creada por las dos compañías líderes en animación computada, Silicon Graphics y Alias. Esta nueva tecnología también será usada en los games del Ultra 64, la próxima consola de Nintendo.
La acción es similar a los games de Mario, pero con gráficos en 3-D impresionantes. A pesar de que lo que resalte a primera vista sean los gráficos, todo lo demás (sonidos, control, etc.) es tan bueno o incluso mejor que las imágenes. Este game representa un salto impresionante hacia el futuro. Y también es el game al que más puntaje le damos: 99%.

E. P.

GRÁFICOS SONIDO	JUGABILIDAD	DIFICULTAD	DIVERSIÓN DESAFÍO
100%	98%	85%	98%

TOTAL 99%



TOP Kids MUSIC

MUSICA NACIONAL

1	**MATADOR** Los Fabulosos Cadillac	= 1
2	**NO LE DIJO NADA** Los Ladrones Sueltos	= 2
3	**CON UNA RUBIA EN EL AVION** Los Ladrones Sueltos	= 3
4	**SELVA** La Portuaria	= 4
5	**SALUD, DINERO Y AMOR** Los Rodríguez	↑ 8
6	**VIVIR SIN AIRE** Maná	↑ -
7	**LAMENTO BOLIVIANO** Los Enanitos Verdes	↑ -
8	**SALGO A CAMINAR** Birabent	↑ -
9	**VICIO** Los Ratones Paranoicos	↓ 5
10	**EL OSO** Fito Páez	↓ 6

MUSICA INTERNACIONAL

1	**THE SIGN** Ace of Base	= 1
2	**THE FLINTSTONES** B 52's	↑ -
3	**LOVE'S STRONG** Rolling Stones	↑ -
4	**WHEEL OF FORTUNE** Ace of Base	↑ -
5	**DON'T TURN AROUND** Ace of Base	↓ 3
6	**AMAZING** Aerosmith	↑ -
7	**MR. JONES** Dr. Adams	↑ -
8	**GLORY LAND** Daryl Hall	↑ -
9	**ANGEL** Aerosmith	↓ 6
10	**DESESPERADA** Marta Sánchez	= 10

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrán modificarlos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

EDIT PLAY REC FFWD REW PAUSE STOP

Accesorios de Hoy

EL SUPER SCOPE

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

la columna de AKI

Hace mucho tiempo atrás, cuando Nintendo recién sacaba el sistema NES, esta compañía inventó un accesorio que revolucionaría el mercado de los videogames: el Zapper.

Este accesorio era una especie de pistola que se conectaba a la consola y que se podía usar con juegos especialmente diseñados para este accesorio. El resultado fue increíble: la sensación que se tenía era única, ya que ahora tenías que apuntar y disparar a la pantalla, y no solo mover el joystick.

Muchos años más tarde, Nintendo lanza el Super NES, la mejor consola de 16 bits que hay en el mercado, y junto con ella, lanza el Super Scope, una versión mejorada del Zapper.

Este accesorio no tiene forma de pistola sino de bazooka, para mostrar su poder. También es mucho más preciso y a control remoto (podés dispararle al televisor desde bien cerca o hasta 8 metros de distancia)

Cuando lo comprás, viene la bazooka, el receptor (es un pequeño aparato que lo conectás a la segunda entrada de joysticks y lo ponés arriba del televisor) y un cartucho con seis juegos para este accesorio.

Los juegos que vienen son muy buenos y se dividen en seis categorías: Lazer Blazer y Blastris. Los tres juegos de Blastris son mucho más tranquilos, hay uno en que tenés que dispararle a pequeñas criaturitas que salen de cráteres y los otros dos son al estilo tetris. En los de Lazer Blazer, tenés que derribar misiles, naves y enormes robots extraterrestres. Por supuesto, en todos estos games podés ajustar la dificultad, ya que es muy probable que las primeras veces no le emboques a casi nada, pero luego de un poco de práctica, serás un super campeón.

AKI - *Alexandros Polijronopulos*

Otros Games para el Super Scope

El Super Scope ya tiene un montón de juegos, y cada uno es excelente. Algunos de los mejores son" Terminator 2: the arcade game, Yoshi's safari, Battle Clash, Battle Clash 2: Falcon's revenge y X Zone.

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

NOVEDADES NOVEDADES

Bienvenidos otra vez a la sección de novedades. Esta vez, hay un cambio: en vez de mostrarles detalladamente un juego , les mostraremos más juegos, pero sin entrar en tantos detalles. Hacemos este cambio porque ustedes lo pidieron; si te gusta (o no), hacénoslo saber, enviándonos una carta a la revista.
Los games que te mostramos son verdaderas novedades, ya que la mayoría todavía no han salido al mercado. Para tu comodidad te indicamos en qué fecha van a salir y, como siempre, nuestro veredicto. Si el veredicto fue hecho sobre el game antes de ser lanzado, también te lo indicamos, ya que puede haber cambios en la versión definitiva que mejoren o empeoren el game (y en consecuencia el puntaje del veredicto).

Snes

VORTEX

Llega el tercer juego con chip Super Fx

Vortex es un game en tres dimensiones muy diferente a todo lo conocido. Usa una versión mejorada del chip Super Fx para tener mayor velocidad y mejores gráficos.
El game es de naves espaciales, pero en 3-D. Vos controlás un robot industrial que se puede transformar en distintos vehículos y vas avanzando, pero, a diferencia del StarFox (el otro game de naves en emplear el chip), en el Vortex vos podés ir a cualquier lado —¡hasta podés dar media vuelta y huir del enemigo cuando te cansás!

Tu vehículo se puede transformar desde en una nave hasta en un tanque y un arma impenetrable.

El Veredicto
(versión preliminar)
Sale en: Octubre 1994

92% Total

Snes Mega

EL REY LEON

Si viste la película, seguramente te reíste y lloraste. Ahora preparate para vivir la aventura de Simba en persona. Este game fue programado por la misma gente que creó el game Aladdin el año pasado. Al igual que el éxito que recién te mencionamos, en el Rey León los personajes van a estar increíblemente animados y también va a incluir las increíbles músicas de la película.

A medida que vas avanzando en el game, Simba va creciendo de tamaño hasta convertirse en un león adulto

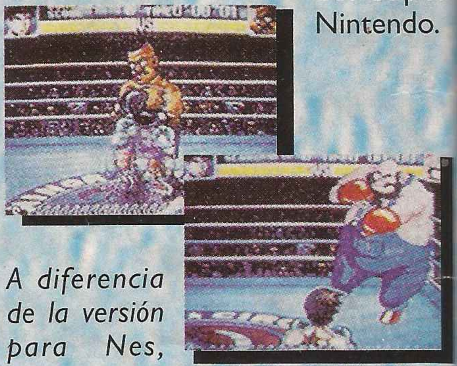
El Veredicto
(versión preliminar)
Sale en: Noviembre 1994

94% Total

Snes

SUPER PUNCH-OUT!!

A más de diez años de haber aparecido en los arcades, Super Punch Out vuelve una vez más al éxito. Para los que se lo han perdido, este game batió todos los récords en los arcades y en el sistema Nes en su momento.
Hay varios boxeadores de la versión original, pero también hay muchos otros nuevos. Quien conozca la versión de Nes verá algunos cambios: personajes más grandes, mejores gráficos y sonidos. También el juego es mucho más largo y el control muy superior, gracias al joystick de ocho botones del Super Nintendo.



A diferencia de la versión para Nes, nuestro personaje "El pequeño Mac" está bastante crecidito y también transparente.

El Veredicto
(versión preliminar)
Sale en: Noviembre 1994

97% Total

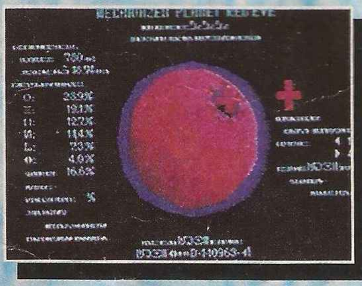
NOVEDADES NOVEDADES

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

STARBLADE

Sega CD

Llega el Sega CD, uno de los mejores juegos de acción y simulación de naves espaciales. Starblade es uno de los mejores games para el CD del mega en la parte gráfica, a pesar de haber perdido muchos detalles que estaban en el arcade.
En la parte de control y jugabilidad, es inclusive mejor que el game rebel assault, que es otro game de naves ara el Sega CD de muy buena calidad. Las desventajas que tiene es que es muy corto (tiene sólo dos pantallas) y no tiene mucho desafío, ya que después de jugarlo varias vecesl, uno se empieza a aburrir.



Las naves que estaban completamente coloreadas en el arcade, aquí son sólo un conjunto de líneas. Una decepción.

¡Las pantallas que te indican la misión que tenés que realizar y el final son espectaculares!

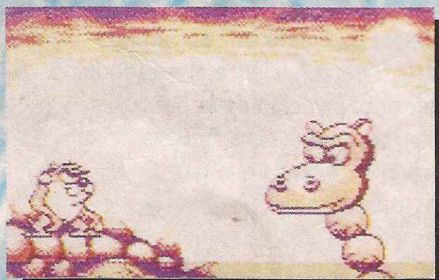
El Veredicto
(versión preliminar)
Sale en: Septiembre 1994

83% Total

Game Boy

TAZ-MANIA

Ya salió para Game Boy otra aventura de los personajes de los dibujos animados. Esta vez, es el demonio de Tasmania, el ser vivo más hambriento del planeta.
El game es muy parecido a los juegos de Mario para Game Boy, con pantallas en las que vas avanzando hacia la derecha, agarrando monedas y aplastando a enemigos. El juego es bastante entretenido, pero a veces se puede poner un poco pesado, ya que no hay muchos power-ups o niveles escondidos, como en los juegos de Mario.
Una de las características más importantes de este game es que tenés poco tiempo para hacerte cada nivel, así que necesitás ser muy rápido y muy bueno para hacértelos. Los gráficos son de lo mejor que hay para Game Boy. También tiene password.



Los pájaros te ayudan a moverte de un plataforma a otra.

El Veredicto
(versión preliminar)
Sale en: Septiembre 1994

76% Total

ALIENS VS PREDATOR

Jaguar

Muy pronto, el Jaguar tendrá uno de los mejores games de 3-D. Aliens vs. Predator es un game de muchísima acción, con un estilo muy similar al del game Doom (uno de los mejores games para PC).
En el game, vos podés controlar al alien o a los marines, y cada uno tiene que lograr cumplir ciertos objetivos. Es un juego de mucha acción y suspenso. Los sonidos son increíbles y los gráficos son muy buenos y muy rápidos. En resumen, Aliens versus Predator es uno de los mejores games para el Jaguar.

La vista es en 3-D y es muy real.

El Veredicto
(versión preliminar)
Sale en: Fines de 1994

92% Total

¡LIBERATO TOP para todo el mundo!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

La Columna del Lic. Liberato Verdi

He declarado la guerra a los que quieren difamarme. Y como el propio "dire" de esta revista es quien los comanda, decidí transformar mi columna en una fuente reveladora de lo que pasa en Top Kids. Sí, les sacaré la careta, la matraca y el papel picado a todo el mundo. Comenzando por algunos colaboradores como "Coyote" Barolo, que se hace el periodista estrella y confunde su mano izquierda con su pie derecho. Lo mandaron a Berna, la capital de Suiza, y se fue a Bernal, provincia de Buenos Aires. Se la pasa diciendo que es un "duro", y gritaba como un loco cuando se le cayó el flan en el pie.

¿Y Washington Báez? Toma todo el día mate en la oficina y lo peor es que, ¡en lugar de chupar la bombilla, sopla! Toda la redacción quedó a pintitas verdes. ¿Y el alemancito Otto Scharemberg, que dice que es especialista en alta tecnología? Bueno, ¡para cambiar una bombita del velador, llama al service! Y mejor que no hablemos de Emiliano Polijronopulos, que asegura que sabe todo de videogames. Ayer mismo, para no ir más lejos, puso una ficha en una maquinita de vender gaseosas y ¡preguntó cómo se hacía para jugar al Street Fighter! ¡Pobrecito! ¡¡¡Basta de farsas, señores!!! Aki, jugando al Mortal Kombat, ¡perdió con el pato Donald!...

Por eso les digo a los chicos que tanto me admiran: háganle caso solamente a mi columna, y aquí van algunos consejos para los fanáticos del videogame. ¡Esto sí que es top secret! Anoten: 1) Antes de ponerte a jugar en la consola, fijate si está enchufada. 2) Para vencer a Goro en un periquete, dale con un fierro. 3) ¡Exclusivo! Super Mario tiene bigotes. No lo reveles a nadie. 4) Donkey Kong no tiene nada que ver con el mono Navarro Montoya. 5) 8 Bits más 8 Bits es igual a 16 Bits. Aprendé, Emiliano. 6) No sigo porque es un robo. A todos los integrantes del Club de Admiradores del Gran Liberato Verdi les entregaré, a vuelta de correo, una foto mía de espaldas. Soy tan vergonzoso. Y muy pronto, quien lleve la credencial de admirador mío, podrá jugar gratis en cualquier videojuego, siempre que el dueño no se dé cuenta. Gracias por ser como soy, quiéranme mucho y salven el pasto, que es eso verde, con hojitas, que anda por el suelo.

SABÍAS QUE...

Esta vez, en el "Sabías que..." de Top Kids hablaremos de los nombres, su origen y significado. De algunos nombres, claro. Fijate a ver si encontrás el tuyo entre ellos. Otro día, si te interesa, agregamos otros a la lista.

De procedencia griega:

Alejandro: vencedor de los hombres
Héctor: mantenedor
Nicolás: vencedor del pueblo
Andrés: varonil
Leandro: hombre del pueblo
Pablo: pequeño

De procedencia germana:

Alberto: brillante por su nobleza
Carlos: perteneciente al estado llano
Federico: príncipe de la paz
Eduardo: que espera riqueza
Fernando: bravo en la paz
Gastón: huésped

De procedencia hebrea:

Daniel: juicio de Dios
Gabriel: varón de Dios
Rafael: Dios curó
David: predilecto de Dios
Manuel: Dios con nosotros
Abel: ídolo

De procedencia latina:

Augusto: magnífico, ilustre
César: el que nace con cabellera
Luciano: nacido a la luz del día
Facundo: elocuente
Marcelo: martillo pequeño
Mario: hombre de mar

De otras procedencias:

Baltasar: (caldeo) dueño del tesoro
Ignacio: (ibérico) fuerza
Aníbal: (cartaginés) el Señor
Arturo: (celta) oso noble
Roque: (persa) elevado
Estanislao: (polaco) glorioso

Humor top

La nenita visita por primera vez el Jardín Zoológico. Se para delante de un cerco y dice preocupada: —¡Mamá! ¡La cigüeña no me reconoce!

Escena romántica.
Ella y él.
—Luis Alberto, dime …¿No te parece que mis ojos miran el cielo infinito?
—Sí, María Elena …Sobre todo el ojo izquierdo.

Suena el teléfono en la maternidad.
—¡Hola! Habla Ricardo Gómez. Voy para allí de inmediato. Mi señora está por tener familia.
—Por favor. Serénese un poco. Necesito algunos datos. ¿Cómo se encuentra ella?
—Y …con algunos dolores.
—¿Es su primer hijo?
—No. ¡Soy su marido!

Le preguntaron al nene qué tal le parecía la nueva casa donde se había mudado. Y respondió:
—Y …es linda. Mi hermana tiene su cuarto …y yo tengo otro. Lástima mamá. La pobre tiene todavía que dormir con papá.

El gaucho está por salir de su rancho. La china lo despide.
—Quiero abandonar el rancho, pero no puedo…
—¿Porque querés quedarte conmigo, Rosendo?
—No. Porque se me enganchó el pulover en la tranquera.

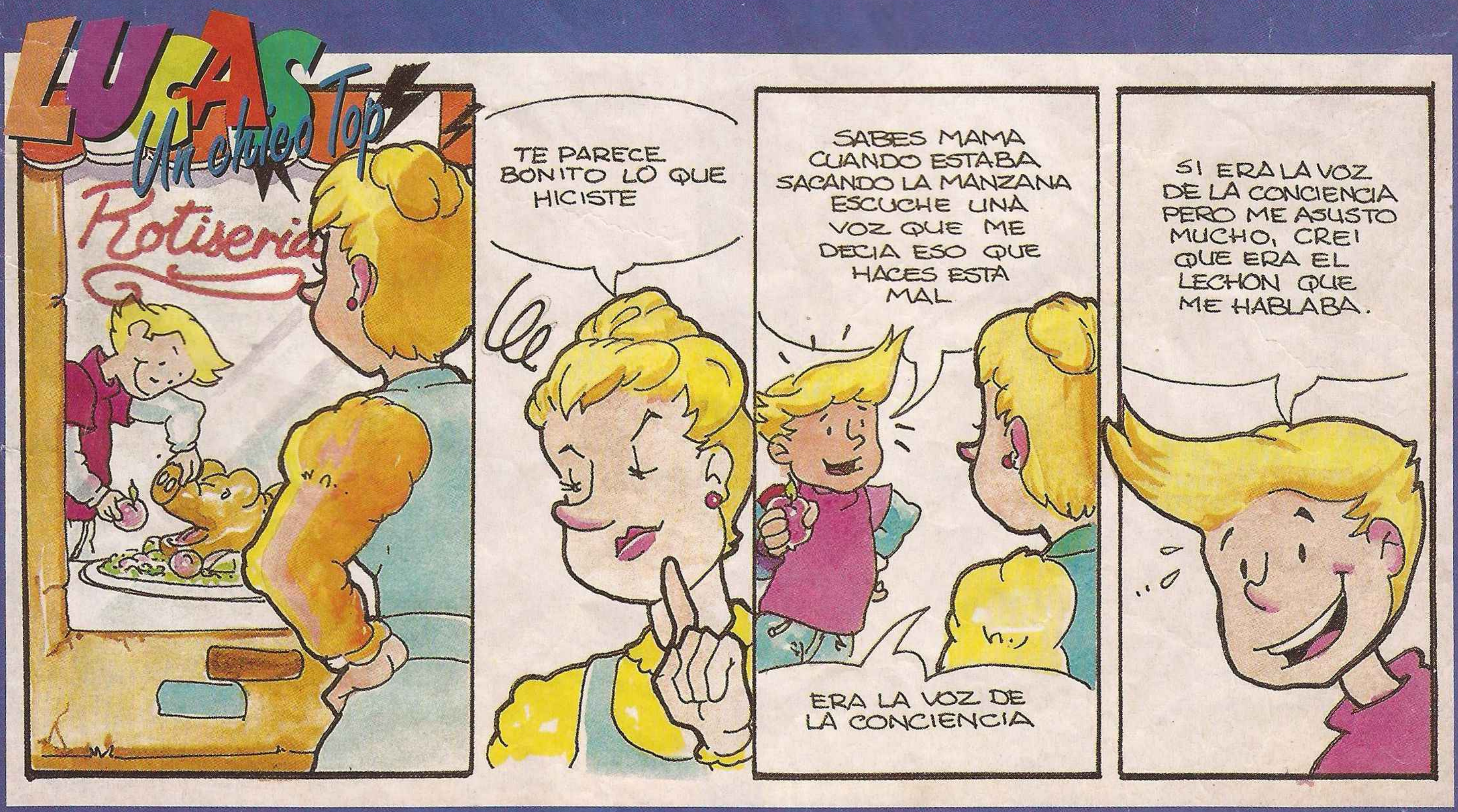
Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

La acción en un campamento. Una señora le pregunta al encargado del grupo:
—¿Por qué el campamento de las chicas está en la orilla derecha del río y el de los muchachos en la orilla izquierda?
—Y …para fomentar la natación.

Descubrí el game

¿De qué juego es la imagen que te mostramos? Claro que la distorsionamos, pero si ponés atención, seguro que la descubrís …o no.

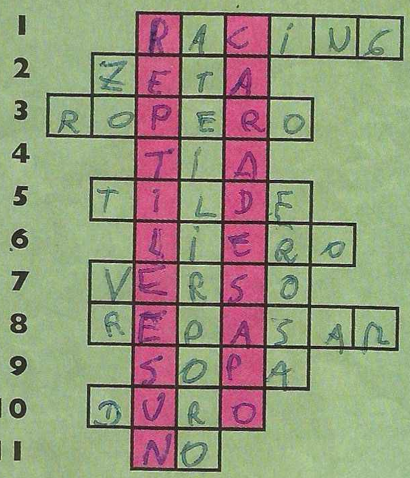
Solución en la página 28



GRILLA TOP

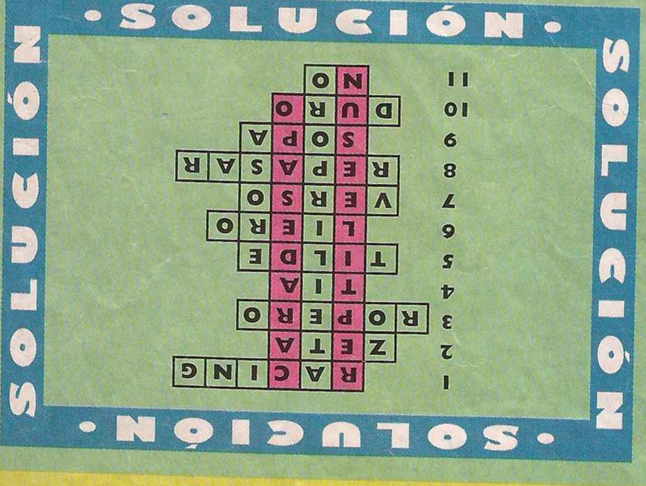
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Cuando termines de hacer esta grillatop, en las columnas verticales aparecerá la opinión que el sabio loco tiene del personaje central de este número.



1) Glorioso equipo de fútbol que hace 28 años no sale campeón.
2) Una letra que es tan lenta que salió última en el abecedario.
3) Grandote de dos metros que sirve para guardar ropa adentro.
4) La mamá del pavo de nuestro primo.
5) Rayita que se les pone arriba a las palabras cuando llevan acento.
6) El más travieso de la clase (que hace lío).
7) Algo que se recita en los actos y se les hace a las chicas.
8) Cosa que hay que hacer con una lección que ya estudiamos para saberla mejor.
9) Líquido espantoso que viene en plato hondo y que hay que tomar para crecer fuertes y sanitos.
10) Calificativo que ilustra la personalidad de "Coyote" Barolo.
11) Palabra cortita que mamá dice cuando le pedimos algo que no le gusta.

SOLUCIÓN



Lo más de lo más

Eso es caminar con las manos.

Un austríaco de apellido Hurlinger fue caminando con las manos desde Viena a París, en el año 1900. La distancia que separa a la capital de Austria de la de Francia es de 1.400 kilómetros. Seguro se le cayeron todas las monedas de los bolsillos.

Para canciones exitosas, Los Beatles.

Los compositores que han tenido más éxito con sus canciones son John Lenon y Paul McCartney. Más de 30 veces alcanzaron el primer puesto en el gusto popular. ¿Tus papás tienen discos de ellos?

Castillos de naipes de 75 pisos.

Lo construyó un estudiante de la escuela superior de Sprit Lake de Estados Unidos llamado Bryan Berg. Con mucha paciencia, fue haciendo esta "casita" de casi cuatro metros y medio de altura con 208 barajas, y tardó unas 30 horas. Eso sí, voltear la construcción le llevó muchísimo menos tiempo.

Descubrí el game SOLUCIÓN

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Hacete socio del club Top Kids

Nombre:..

Calle:.. Nº:..................

Ciudad:.. (Cód. Postal):..................

Provincia:.. Tel.:..................

Fecha de Nac.:.. Documento:..................

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Conc

y Cu

Ganate un Arcade

Nombre:..

Calle:.. Nº..................

Ciudad:.. (Cod. Postal)..................

Provincia:.. Tel.:..................

Fecha de Nac.:.. Documento:..................

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- ☐ SNES
- ☐ MEGA
- ☐ FAMILY
- ☐ NES
- ☐ GAME BOY
- ☐ GAME GEAR
- ☐ PC
- ☐ Otra (¿cuál es?) ....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1)..
2)..
3)..
4)..
5)..

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

....

....

....

El sorteo se realizará el último sábado, de octubre en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Metroid

Nombre:..

Calle:.. Nº:..................

Ciudad:.. (Cód. Postal):..................

Provincia:..

Documento:.. Tel.:..................

El sorteo se realizará el último sábado de octubre, en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Suplemento para Gente Grande

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Desprendé el suplemento y regaláselo a la gente grande de la casa

CONSEJOS

Cuando un hijo o hija dice "no se preocupen, haré lo que me dicen otro día", dicen "veremos".

Eso es absurdo si lo pueden hacer ya, entonces hay que contestarle: "No existen razones diferidas, esto hijo, es tener una decisión en tu cabeza que interfiere en tus conductas, entorpecerá tus planes; hasta puedes tener contratiempos" y luego callarse. Aparte, saber que a veces los padres no deben ser muy macanudos, sino poder y saber criar a su hijo, aunque éste los moleste. Decirle al otro día: "¿No pudiste o no quisiste realizar la tarea encomendada?", y agregar: "Cumplir con lo razonado es crecer y sentirse bien, además encontrar la maduración. Todo es evolutivo. Lo de ayer, aunque lo hagas hoy, es postergar, es perder el tiempo, que es la sustancia de la que está hecha nuestra vida". "Para ser honesto hay que ser responsable." " No cumplir lo mínimo indispensable es dilapidar la capacidad de uno."

Debe desaparecer el concepto nosotros y vos, pues la madre y el padre no están unidos simbióticamente. El concepto es padre, madre e hijo como un triángulo, donde, si bien los padres tienen opiniones iguales o diferentes, esto no significa que la educación-crianza-protección dejará de ser siempre la adecuada para el adolescente. Lévi Stauss dijo un día: "Creo en las obligaciones dentro de la educación". Esto es importante, los adolescentes siempre deben aprender algo, aunque sean estudiantes, empleados, obreros, etc.; es decir, si no estudian o trabajan, "la pereza es el comienzo de una enfermedad". Para que el adolescente madure, "no todo debe ser permitido". La mentira, el robo, la asociación con grupos marginados, el uso de elementos agresivos para los demás y para él mismo, deben ser "prohibidos". En esto es necesario que exista un acuerdo unánime entre los padres, sin ninguna permisividad. El código de ética es lo primordial. El objetivo de los progenitores es la ética de su hijo. Es mejor que él llore ahora y no ustedes después.

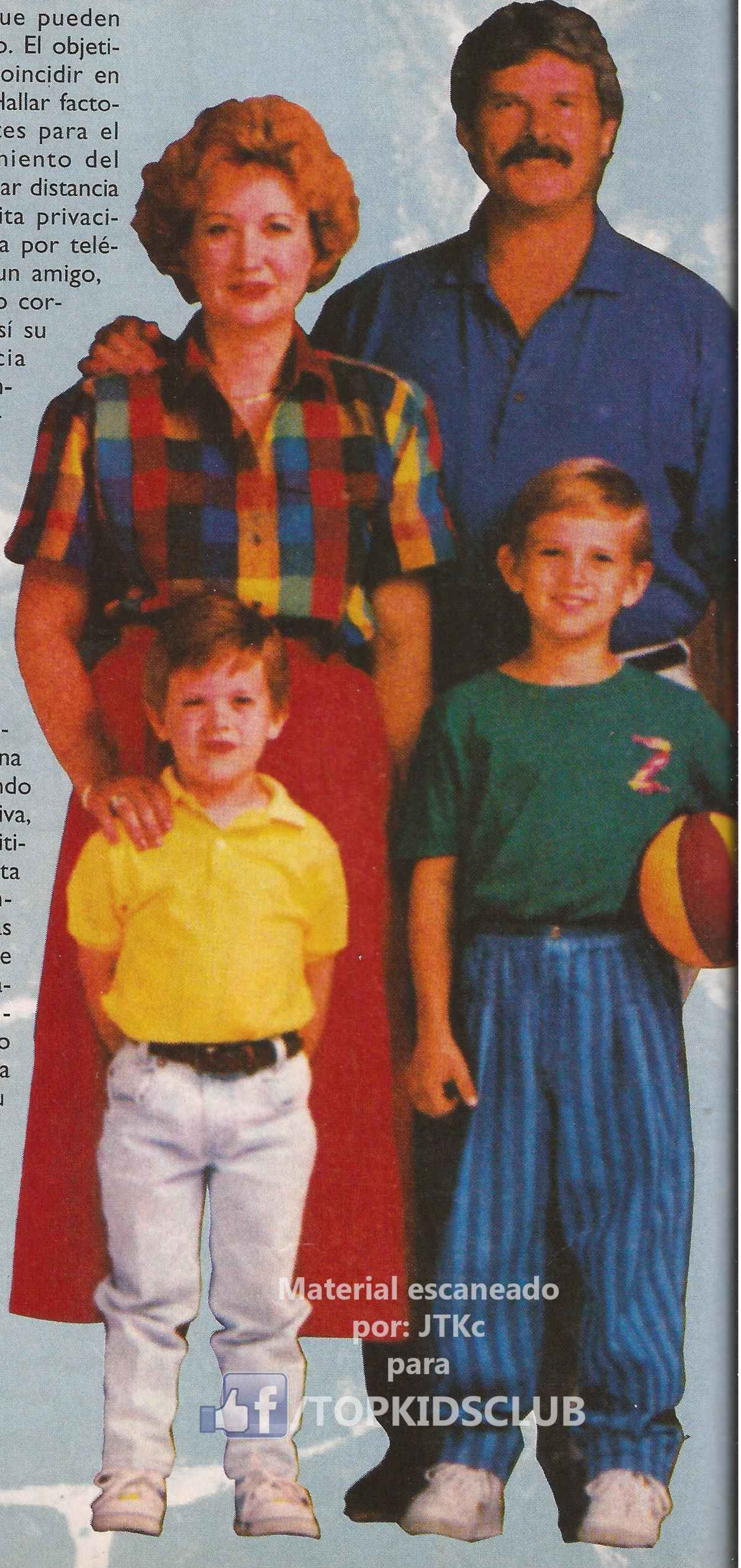
La libertad con reglas, valores éticos, sociales, es posible, y si ven que sus hijos cumplen todo esto, entonces

ya pueden aceptar la liberación de su vástago. Dichas reglas son inmutables de todos los siglos, de todas las épocas. Los padres en esto deberían ser duros y no aceptar quejas de sus hijos adolescentes. Con esto, ustedes están abriendo un buen camino para su hijo. Decirle que existen reglas que debe aceptar, si no la sociedad o la vida misma los castigará. Pueden existir desacuerdos en cuanto a muchas cosas, como el dinero, las comidas, ideas políticas, el amor, pero no con lo dicho anteriormente: "la ética y la moral" (no se puede jugar, ni pensar en el robo, aunque sea en la fantasía). Los padres deben saber en sus hijos adolescentes que ninguna acción es posible sin motivo, sin causa. Esto sí es lo que deben investigar ante un acto deshonesto de su hijo.

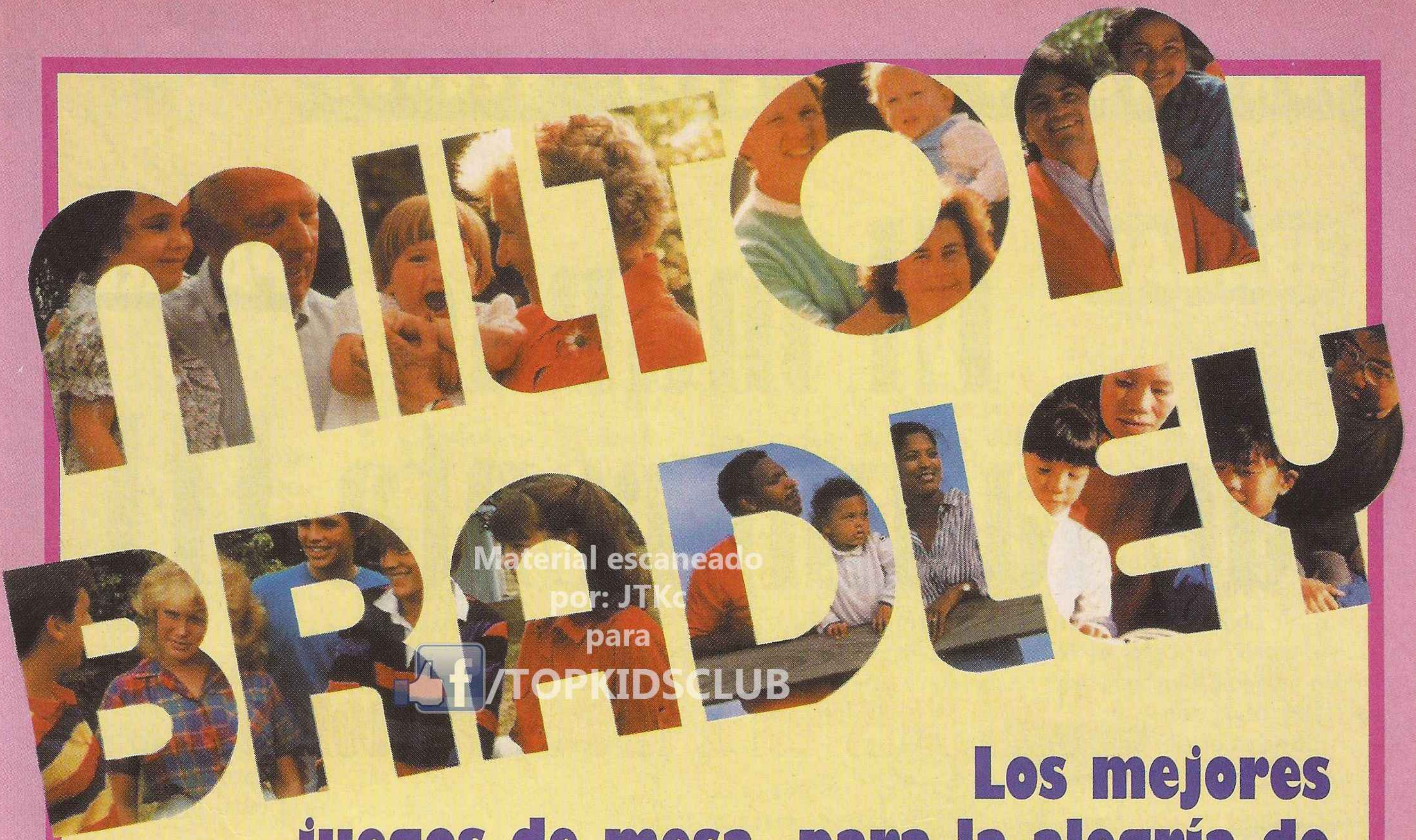
No hay intención sin objetivo. Ver cómo se puede reemplazar la intención, por afinidad a algo positivo; amor, que se sienta bien el hijo, etc. La vida es un movimiento hacia adelante. A veces, este avance tiene un paso veloz, y otras es un camino lento, como si este paso se arrastrara por momentos. Por supuesto, hay adolescentes que avanzan con rapidez o lentitud, y esto es una cualidad de cada uno. Lo que se debe evitar es el estancamiento o la regresión infantil en el sentir y vivir. La mente y la imaginación de un adolescente no debe estar inerte. Avanzar en algo es suficiente, en el estudio, trabajo, deporte, etc. Puede ser lento el avance, pero el avance es ya algo. Hablar, conversar con su hijo ya es un avance. Evitar los elementos que puedan producir una interrupción de sus conexiones. El avance del hijo es establecer las motivaciones e intereses. Evitar los sentimientos desagradables que pueden bloquear a su hijo. El objetivo principal es coincidir en algunos deseos. Hallar factores determinantes para el andar en movimiento del adolescente. Tomar distancia cuando él necesita privacidad; cuando habla por teléfono, juega con un amigo, tiene un amor, no cortar su camino. Así su movimiento hacia adelante será continuo, y el impulso del adolescente lo adaptará a la realidad. Los padres deben entender que las emociones y frustraciones actúan en la gradación del avance de su hijo. La secuencia de la conducta regular serena de los padres cuando es lógica consecutiva, causa efectos positivos en la conducta de los adolescentes. Conocer todas las brechas que perturban u obstaculizan el movimiento de su hijo en el avance hacia adelante, de su maduración.

Mario Handlarz

[Continuará]

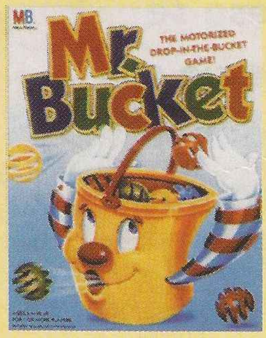


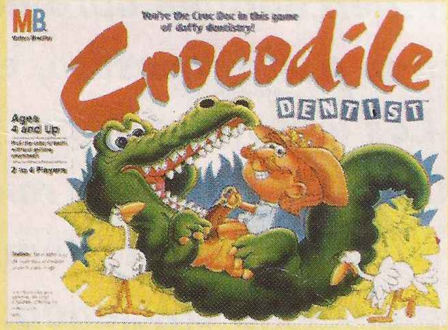
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

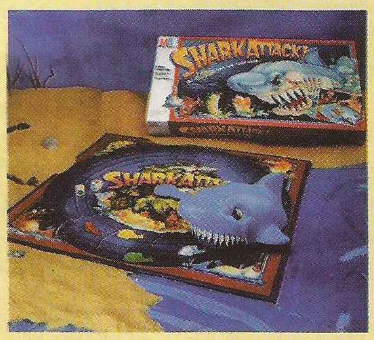


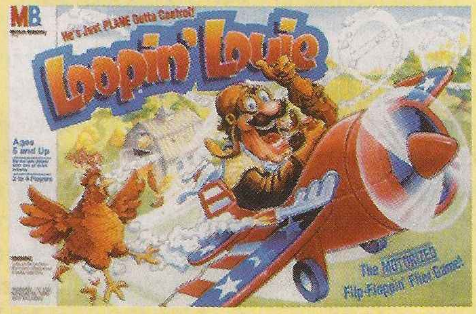
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Los mejores juegos de mesa, para la alegría de todos los chicos y algunos grandes...









...lógicamente de Jocsa

Bajo licencia exclusiva de Milton Bradley cía. a Division of Hasbro inc.

El mundo de la imprenta III

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Compulsión a la repetición

Mientras la imprenta aumentaba su influencia, el mercado del libro impreso se veía amenazado por la censura, el plagio y la piratería. Los editores sufrían, pero más sufrían los autores. Claro que, mientras los contenidos soportaban estos embates, el medio seguía creciendo.

Recordábamos en la nota anterior la suerte que corrían los impresores si calculaban mal la demanda de los libros. Como ocurre hoy con cualquier iniciativa en medios de comunicación, la sanción económica en caso de equivocarse en esa apreciación, resultaba fatal. Pero mucho peor la pasaban los escritores, aun los famosos.

Erasmo de Rotterdam podría servirnos de ejemplo. El escritor y humanista holandés era para su época lo suficientemente célebre como para que sus libros fueran codiciados en toda Europa. Tanto, que en las principales ciudades los escritos de Erasmo se publicaban sin que él pudiera controlarlo. Y si bien el hecho de que todas sus obras fueran incluidas en el Index de la Santa Sede hacia 1559, le diera aún más popularidad, pudo sobrevivir porque se asoció con el imprentero-editor Froben de Basilea.

Así estaban las cosas: la imprenta amplió el mercado, los editores corrieron con los riesgos de las nuevas leyes del mercado, los autores se sintieron más indefensos y los poderes se multiplicaron en la tarea de controlar y censurar los contenidos. El lector se benefició con una mayor oferta, y el conocimiento del código se fue ampliando muy lentamente a capas sociales en una no[...] nificada lucha, contra el a[...] fabetismo.

Todo lo impreso seguía d[...] pertando dudas, y basta [...] un pasaje de Fuenteoveju[...] para conocer del ingenio [...] Lope de Vega qué idea se[...] nía en ese tiempo del inv[...] to de Gutenberg. Dice la [...] cena II del segundo acto:

Leonelo: A fe que no gan[...] la palmatoria, porque ya e[...] ocupado el mentidero.

Barrildo: ¿Cómo os fue en Salamanca?

Leonelo: Ni aun un barbero. Es, como digo, cosa notoria, en esta facultad lo que os refiero.

Barrildo: Sin duda que venís buen estudiante.

Leonelo: Saber he procurado lo importante.

Barrildo: Después que vemos tanto libro impreso, no hay nadie que de sabio presuma.

Leonelo: Antes que ignorar más siento por eso
por no reducir a breve suma;
por la confusión, con el exceso,
los intentos resuelve en vana espuma;
y aquél que de leer tiene más uso,
de ver letreros sólo está confuso.
No niego yo que de imprimir el arte
mil ingenios sacó de entre la jerga,
y que parece que en sagrada parte
sus obras guarda y contra el tiempo alberga;
ésta las distribuye y las reparte.
Débese esta invención a Gutemberga,
un famoso tudesco de Maguncia
en quien la fama su valor renuncia.
Mas muchos que opinión tuvieron grave,
por imprimir sus obras las perdieron;
tras esto con el nombre del que sabe,
muchos sus ignorancias imprimieron.
Otros, en quien la baja envidia cabe,
sus locos desatinos escribieron,
y con el nombre de aquél que aborrecían,
impresos por el mundo los envían.

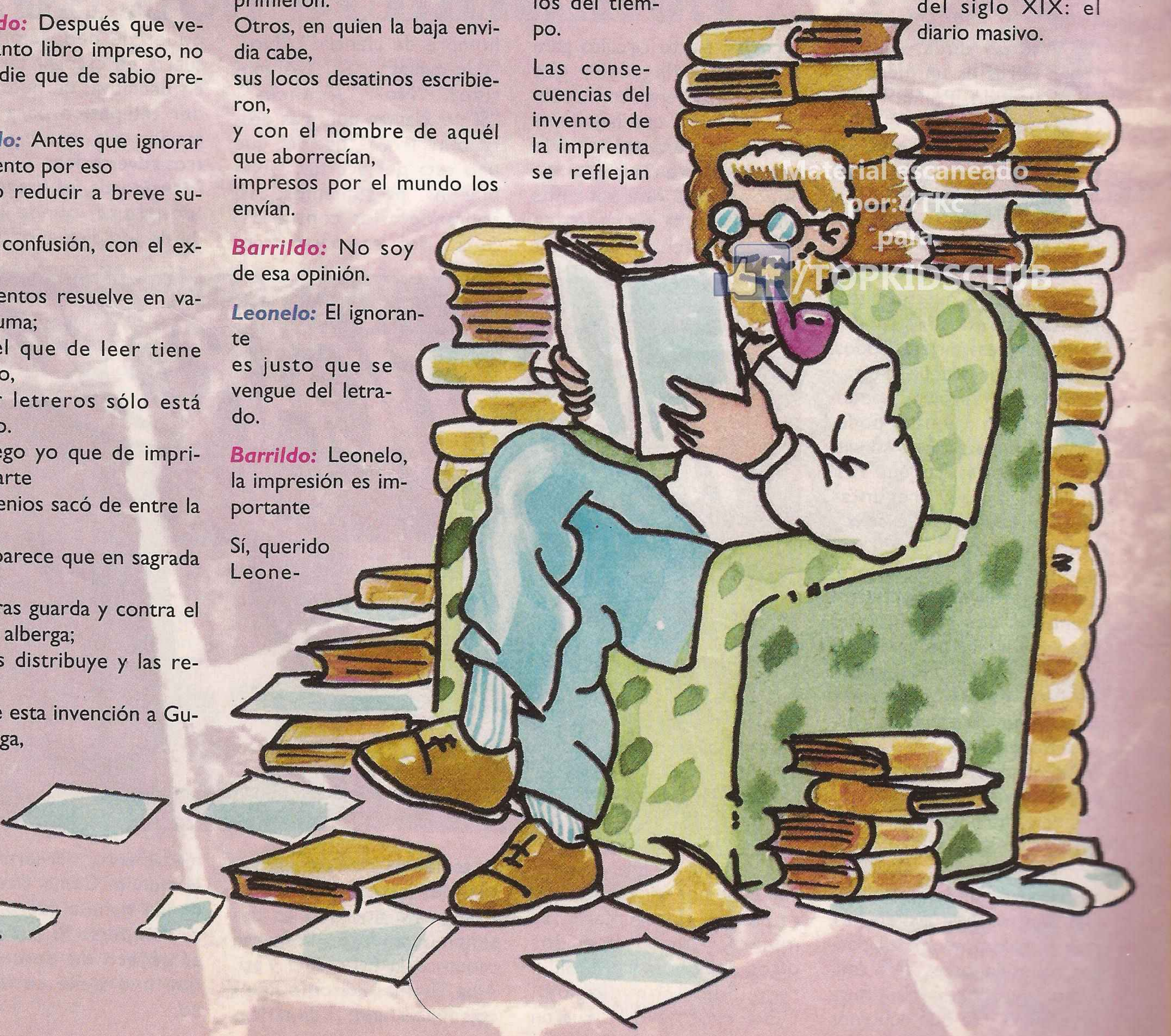
Barrildo: No soy de esa opinión.

Leonelo: El ignorante
es justo que se vengue del letrado.

Barrildo: Leonelo, la impresión es importante

Sí, querido Leonelo, la impresión es importante. A pesar de que leer tantos letreros confunda, que las graves opiniones se transformen en banalidades impresas, que no se sepa quién escribió qué cosa y que haya más libros para resolver cuestiones momentáneas que para sacar mil ingenios de entre la jerga y albergarlos del tiempo.

Las consecuencias del invento de la imprenta se reflejan en el discurrir de la historia. No fue el libro, por cierto, su único "hijo". Junto con él, unas hojas que circulaban manuscritas desde tiempo atrás, comenzaron a pulir su contenido y regularizar su distribución entre un público que fue creciendo día a día. A lo largo de cuatro siglos, fue gestándose el gran medio del siglo XIX: el diario masivo.



Material escaneado por:UTKc para TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Juegos para gente grande

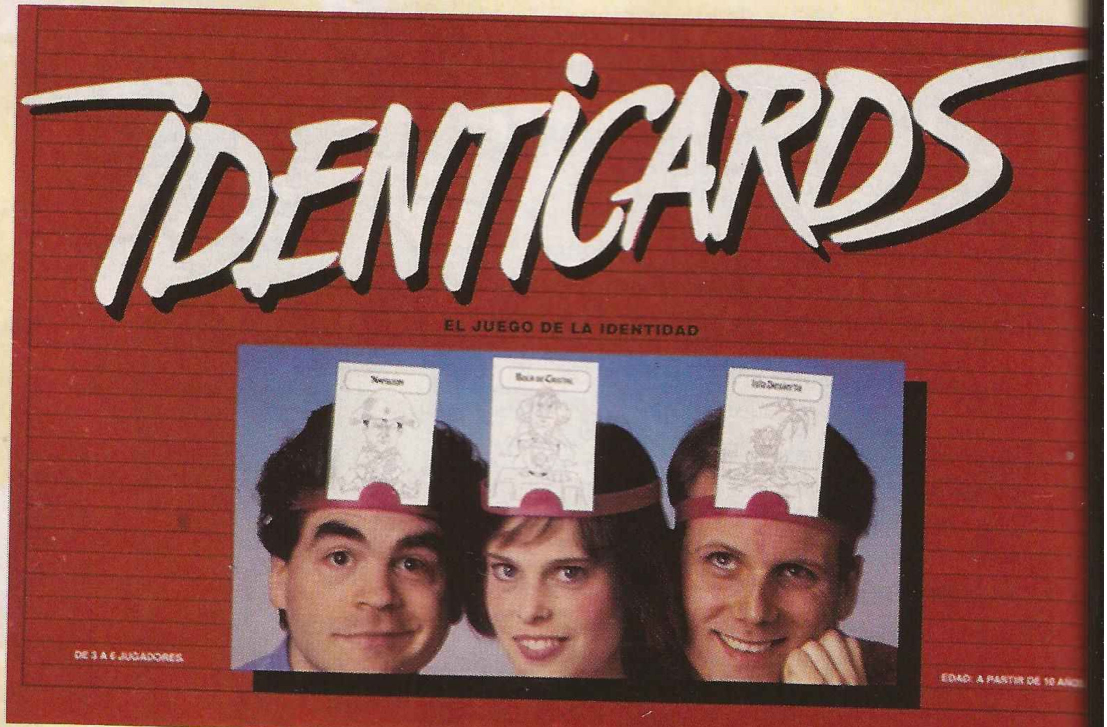
Identicards: el juego de la identidad

No hay duda, ***Identicards*** es un juego divertido. Por la forma de jugarlo, por el desarrollo y por la cara que ponemos. Este juego, como a los pelilargos del tenis, nos obliga a usar una vincha. Y en la ranura de la vincha debemos colocar la tarjeta que anuncia cuál es nuestra nueva identidad. Todos los participantes ven esa tarjeta. Todos, menos el que la tiene puesta. Podemos ser alguien ...podemos ser algo ...y hasta podemos ser un lugar. Ésas son las tres categorías, las que responden a las preguntas "¿quién soy?", "¿qué soy?", "¿dónde estoy?". Y allí hay que deducir, a base de preguntas inteligentes, nuestra identidad. Los contrincantes responden, lacónicamente, con un "sí" orientador o con un "no" desolador. Es hermoso eso de tener la respuesta en nuestra propia frente y no poder descubrirla. ***Identicards*** es un juego que contiene 200 tarjetas, 6 vinchas, 1 tablero, 1 reloj de arena y fichas. Las 200 tarjetas revelan que las posibilidades son muchas; las vinchas, que el máximo de participantes aconsejados es de 6 (mínimo 3 jugadores), que traiga un tablero dice que debemos recorrer cierto circuito para alcanzar la llegada, y que ***Identicards*** venga con un reloj, determina que hay límite de tiempo para averiguar lo que tenemos en la frente.

Supongamos que sacamos una tarjeta, la ponemos en nuestra vincha y sabemos que se trata de una persona. Ahí debemos ser rápidos para pensar y preguntar: "¿Es mujer?" "No.", dicen los otros. "¿Es hombre?" "Sí." , responden con desgano. "¿Está vivo?" "No." "¿Fue un hombre de ciencia?" "No." "¿Un militar?" "Sí." "¿Argentino?" "No." "¿Francés?" "Sí", exclaman con más desgano los rivales, que ven que uno está por acertar. "¿Napoleón?" preguntamos, casi sobrando a los contrarios. Sí, la tarjeta en nuestra frente tenía una graciosa caricatura de Napoleón.

Claro que no todo es tan simple cuando en la frente tenemos la figura del Yeti, Alba Thomas Edison o François Mitterrand. ¿Y la tarjeta de dónde estoy? Nos p[...] llevar desde un hosp[...] Aconcagua, pasando p[...] beria y el Sahara. ¿Y si [...] una cosa? Y ... podem[...] una cafetera, una silla[...] uña del dedo gordo[...] aciertos nos permiti[...] avanzando en el tablero[...] ta consagrarnos en la p[...] ta llegada. En definitiva[...] narles a los demás depe[...] de varias cosas. De nu[...] poder de deducción, [...] suerte en escoger tarje[...] en definitiva, de nuestr[...] der telepático para le[...] tarjeta o la mente de [...] tros adversarios.

Identicards*, el juego** [...] ***identidad, puede ju[...] desde los diez años, ap[...] madamente, y divierte a t[...] el mundo. Como dice la [...] donde viene el juego: ***es [...] ra romperse la cabeza [...] el objeto de descubri[...] que uno tiene en la ca[...] za.***



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

El exprimebochos

PARA VARIAR UN POCO, UN JUEGO MILENARIO PARA LOS PADRES TOP

LA REBELION DE LOS GUERREROS

Breve Historia:

Según se cuenta, este juego nació en la China hace un par de miles de años atrás. Llegó a Europa, como las sedas y las pastas, por la puerta que Marco Polo abrió alguna vez desde el puerto de Venecia. Participan dos jugadores: uno hace de Comandante-Dragón y el otro asume el papel múltiple de "Guerreros Rebeldes".

El tablero es como el que dibujamos en esta página, con 39 casilleros circulares. Fácil de hacer en casa sobre la consabida "cartulina". Uno de los casilleros está marcado por el símbolo del "dragón" (o una marca cualquiera) y hace las veces de refugio del general o campamento.

Las fichas son 21

Son 20 los guerreros rebeldes y uno el comandante-dragón. Se revolea una moneda y se decide quién asumirá cada papel. Los guerreros se ubican alrededor del comandante-dragón, tal como puede verse en la figura 1.

Cómo se juega a "La Rebelión de los Guerreros"

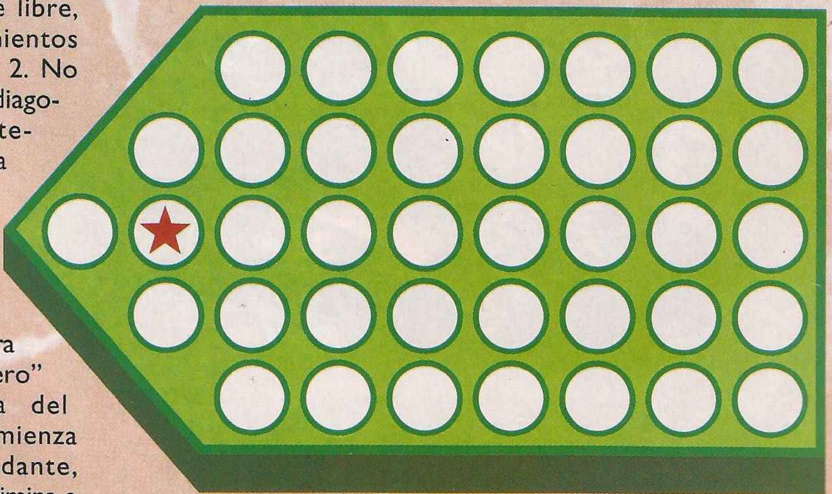
Las fichas pueden ir de un círculo a otro que esté libre, siguiendo los movimientos como señala la figura 2. No pueden moverse en diagonal. El comandante-dragón puede matar a un guerrero, siempre que esté libre la casilla contigua donde se encuentre éste, como en las Damas y como muestra la figura 3. El "guerrero" eliminado se quita del tablero. El juego comienza moviendo el comandante, quien, por supuesto, elimina a un guerrero.

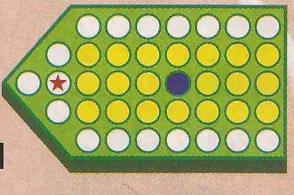
Quién gana y cómo gana

El juego finaliza con el triunfo del comandante-dragón, cuando éste elimina un número tal de guerreros que, aquellos que quedan con vida, no son suficientes para tomarlo cautivo. También triunfa el comandante si puede llegar a su refugio. La victoria de los guerreros rebeldes se produce cuando inmovilizan al comandante-dragón, como muestra la figura 4.

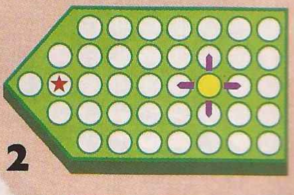
Consejos para cuando nos ponemos "cancheros"

Cuando uno le toma la mano al juego, comprueba que, por lo general, ganan los guerreros rebeldes. La mejor manera de seguir aprovechando este juego, consiste en alternarse en los roles (una vez somos guerreros, otra comandante-dragón) y comprobar cuantos movimientos son suficientes para derrotar al comandante. El que lo logre en menos jugadas es el vencedor.

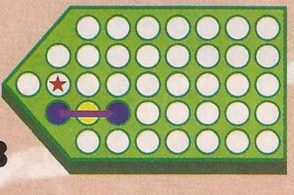




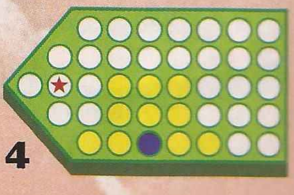
1



2

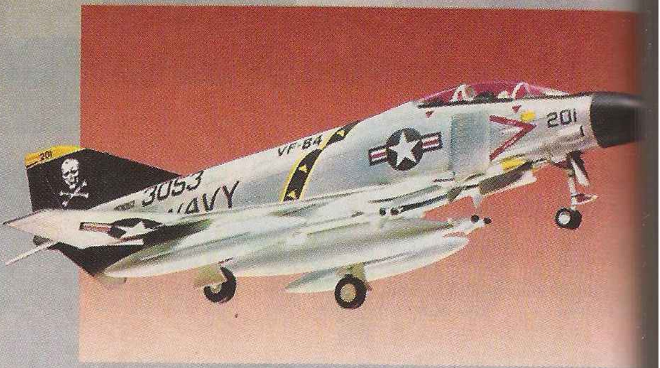


3



4

Estos modelos son perfectos.



Parecen reales porque son

Revell

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Líder mundial en modelos para armar

Fabricado en Argentina por Jocsa, bajo licencia exclusiva de Revell - Monogram

rsos
pones

Material escaneado por: ITKc para /TOPKIDSCLUB

Top Kids Games

Voto Por:

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Consola

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Consola Preferida ....

Top Kids Music

Nacional:

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Internacional:

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Top Kids

Las cartas envialas a:

Felipe Vallese 1558 (1406) o ATC
Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

Top Kids Toys

Nenas

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Varones

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Juegos de Mesa

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

FLYNN PAFF
CARAMELOS MASTICABLES
SABOR TUTTI-FRUTTI
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
JUNTA 20 ENVOLTORIOS DE FLYNN PAFF + $3
CANJEALOS POR LO QUE MAS TE GUSTE:
Ó
UNA MUÑECA CON VESTIDOS Y CASITA
20 + $3 PINYPON
UN AUTO PARA ARMAR Revell
20 + $3
Y PARTICIPA TODAS LAS SEMANAS HASTA EL 6 DE ENERO
DE 1995 DEL SORTEO DE MAS DE 600 NINTENDO
SORTEO
Nintendo
SEMANAL
ACERCATE A LOS 117 CENTROS
FLYNN PAFF, LLEVATE
EL AUTO O LA MUÑECA, Y
ADEMAS UN FLYNN PAFF NUMERADO PARA PARTICIPAR
HASTA EL 6 DE ENERO DE 1995 DE SORTEOS
SEMANALES. AHORA VENI
CORRIENDO, UN FLYNN PAFF
NUMERADO TE
ESTA ESPERANDO
GEORGALOS
Jocsa

NABOS Y NABOS

DESPUES DE ESTE QUEMO TOTAL, ESPERAMOS QUE SI NACE ALGUN ROMANCE NOS ESCRIBAN ¿HE?

LA PRODUCCION.

* Alejandro, no te hagas el ...., si te gusta Mariana, andá de frente, porque si le seguís regalando Bon o Bon la vas a empachar.
* Naty, que no se da cuenta que Cesar esta muerto por ella.
* Esto es para el abuelo de Facu: ¿todavía no te diste cuenta que la tía Paola fuma a escondidas y se escapa para ir a bailar?
* Ivan, sos un nabo! no te das cuenta que si no te tiras un lance con Soledad, la amiga de Karina, te van a ganar de mano. Hacele caso a Tito. Andá al frente.
* Silvestre Pintos es un Re-Nabo, no se da cuenta que la moto tiene dos ruedas y que ninguna puede estar pinchada. Si seguís así pibe fundís el motor...
* Matías, por maricón, no te animas a decirle a María que te gusta. ¿No te das cuenta que toda la escuela Nº 50 lo sabe?
* Julián dejá de hacerte el canchero con las botas y el pelo largo, y animate a decirle a Mara que gustás de ella... que ya lo sabe hasta la directora de la Escuela Ntra. Sra. del Buen Viaje.

EX-NABOS: Después de nuestra anterior pulicación, donde Gerardo quemó a Victor Hugo con Romina, Victor se animó, se lo confesó formalmente y luego se los vió en la Plaza Apretando!!!
Bien EX-NABOS así se hace!. Aguante Victor Hugo!

NADIE QUIERE IR A LA ESCUELA
NADIE

ODIO LOS REDONDELES
UN GALLEGO

LA SANGRE ME IMPRESIONA
DRACULA

MADRE HAY UNA SOLA
QUIEN AGUANTARIA DOS!!

NO AL TRAFICO DE ORGANOS
YAMAHA

PRIMERO LOS NIÑOS
MICHAEL JACKSON

PAZ

M × M

El Martín Fierro al insoportable a:
Laura de Ituzaingo que mando 10 graffitis y son todos repetidos.

* Si querés quemar a tu amigo.
* Mandar al frente a un insoportable sercano (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc)
* Confesarle a alguien que te gusta (muuuucho)
* Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda...
* ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees.
* Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

* El hermano de Elizabeth que no apaga la luz a la noche.
* Erika: que se la pasa escuchando clásicos.
Tu familia y amigos.
* Amaranta: que es fea, horrible y chanchuda.
* Tomas Seller: porque le pega a los gatos y le tiene miedo a los perros.
* Mariano Mar: Que es un idiota, un tarado y ademas se quiere hacer el zarpado.
* Victor de la Escuela Nº 5 Distrito Escolar 10, que encima que es un burro se la RE-CREE.
* Romina que hace cargadas por teléfono mientras la madre duerme.
* Analía Falcón: es una insoportable, atorranta y buscona.
El negro de Mataderos.
* Diego: que se vive haciendo propaganda.
Tu amigo Naty.
* Daniel y Guillermo: los dos insoportables del colegio Malvinas Argentinas.
* Lucía: que si no se pasa el peine fino, nos va a llenar de piojos a todos!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

INFORMACION EXCLUSIVA

MORTAL KOMBAT II

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

A ver …¿de qué juego podríamos escribir trucos este mes? No sé …tendría que ser uno bien bueno… con mucha acción, buenos gráficos … ¡y sangre! ¡Nada mejor que Mortal Kombat II!

¡¡¡Trucos exclusivos!!!

TOP TRICKS

SELECCION AUTOMATICA — SNES / MEGA

Este truco hace que la computadora elija automáticamente el personaje con el cual vas a jugar. En la pantalla en donde elegís a tu personaje, poné el cursor sobre Liu Kang si jugás con el primer joystick, o Reptile si jugás con el segundo. Ahora apretá y mantené Arriba y apretá Start. Las palabras "Randon Select" aparecerán arriba de tu jugador.

¡Para hacerse el game con cualquier luchador hay que ser un campeón!

LAS FATALITIES DEL "DEAD POOL" — SNES / MEGA

¿Hace mucho que no se da un baño? ¡Dáselo vos!

Este game es tan bueno, que hasta podés darle un lindo baño de ácido a tu enemigo. En la pantalla del "Dead Pool" (la que tiene unas cadenas colgando del techo y hay una especie de líquido verde en el piso), matá a tu enemigo y, cuando dice Finish Him, apretá y mantené los botones de patada baja y piña baja, acercate y (mientras seguís manteniendo esos botones) dale uppercut.

TIRAR DESACTIVADO

SNES MEGA

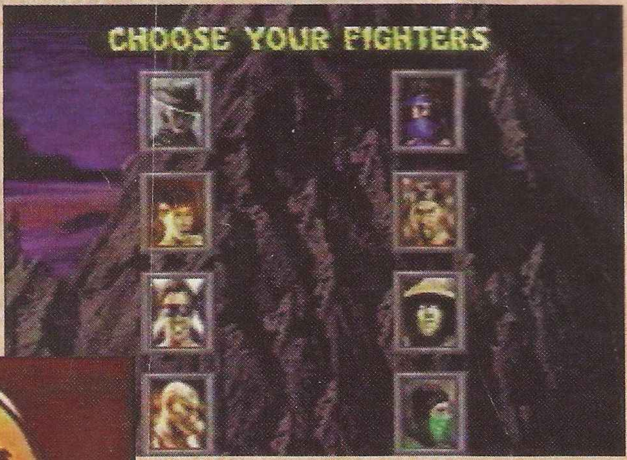
En la pantalla en donde elegís a tu jugador y luego de que los jugadores hayan elegido a sus luchadores, apretá y mantené Abajo y Piña alta en los dos joysticks. Justo antes que la pelea comience, aparecerán las palabras "Throwing disabled".

Si funciona el truco aparece la frase "Throwing disabled" justo cuando empezás a luchar.

MODO DE SUPERVIVENCIA

SNES

En la pantalla de presentación (la pantalla roja con el logotipo de Mortal Kombat), apretá y mantené los botones L y R y apretá Start. ¡Con esto vas a poder elegir equipos de a cuatro jugadores para una super lucha!



¡Con este truco vas a poder jugar de un modo mucho más divertido!

En la pantalla de presentación apretá y mantené L y R y después apretá Start

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

NUEVA PRESENTACION

SNES

En esta pantalla apretá y mantené L y R...

...¡para ver esta nueva presentación!

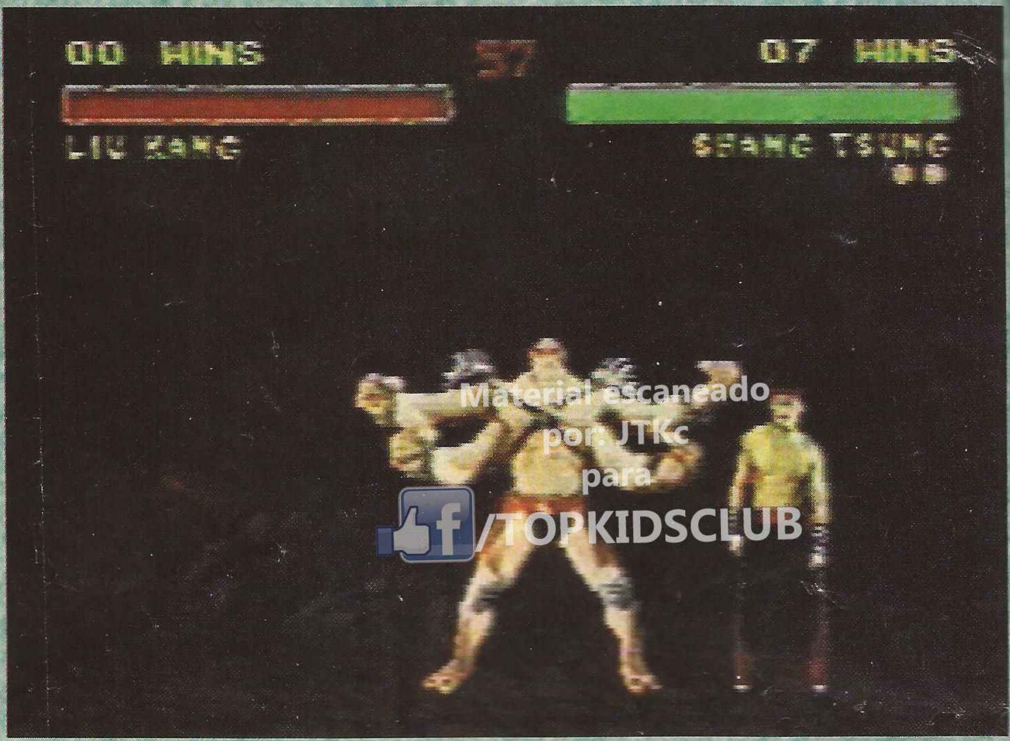
Hemos encontrado una pequeña, pero buena presentación. Para verla, sólo tenés que apretar y mantener los botones L y R durante la primera pantalla (la que aparece al principio justo, después de prender el Snes)

En esta presentación, aparece Shao Kahn y te dice (en inglés) "Vos débil y patético tonto", y aparece Kintaro y salta en el cartel de Acclaim hasta que lo destruye. Después Shao Kahn dice "Demasiado fácil".

LA FATALITY DE KINTARO

SNES MEGA

Como ya sabrás, Shang Tsung es el único personaje que se puede transformar en cualquiera de los demás, ¡inclusive podés transformarte en uno y hacer su fatality! Bueno, hemos encontrado la forma de realizar la fatality de Kintaro, en la que este personaje mitad dragón da una piña a su enemigo ¡con tanta fuerza que lo parte en dos!
Lo que tenés que hacer es muy simple, pero a la vez complicado. Hay que apretar el botón de Piña baja durante 25 segundos o más y soltarlo a un paso de tu enemigo y cuando la pantalla dice "Finish Him".



Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

En un último round mantené el botón de Piña baja por al menos 25 segundos y soltalo a un paso de tu enemigo para hacer la fatality de Kintaro

CONTINUES ILIMITADOS

Si trataste de terminarte este game, seguramente te habrás dado cuenta de que tenés sólo cuatro continues y que una vez que se te acaban tenés que empezar el juego desde el principio. Esto puede ser muy frustrante, a no ser que haya una manera de tener continues ilimitados...
¡Y la hemos descubierto! Para que no se te acaben nunca, tenés que, cada vez que perdés y antes de que desaparezca la pantalla, apretar el botón de Start del segundo control. Esto te permite empezar una nueva pelea de a dos en donde matás rápidamente al segundo jugador. Una vez que hiciste esto, volvés a la pelea normal con la misma cantidad de continues.
Podés hacer este truco todas las veces que quieras, pero ¡tenés que acordarte de apretar Start en el otro control, antes de que desaparezca la pantalla!

SUPEER STREET FIGHTER II

SNES

Configuración de los botones

Este truco funciona también en las otras versiones del SFII. Para configurar los botones antes de una pelea, tenés que apretar y mantener Select y después elegir a tu luchador en la pantalla de selección de personajes.

RENE & STIMPY

SNES

Selección de nivel

En la presentación, y cuando la palabra "veedios" empieza a desaparecer, apretá L, R, A, L, R, L, B, R, X. Si funcionó, vas a ver un número que indica el nivel al que vas a ir en la parte inferior de la pantalla. Apretá Select para cambiarlo y después Start para empezar.

ASTERIX & THE GREAT RESCUE
MEGA

Éstos son los passwords del game:
Roman Encampment:
Insula
The forest:
Condor
Germany:
Vienna
Roman Gallery:
Avalon
Rome:
Dulcis

KIRBY'S PINBALL LAND
GAME BOY

Para ir a las pantallas de bonus, andá a la pantalla de presentación y apretá y mantené Izquierda y Select y después apretá B.
Para ir a las pantallas de los enemigos finales, andá a la pantalla de presentación y apretá y mantené Derecha y Select y después apretá B.

ROCKO'S MODERN LIFE
SNES

Éstos son los passwords de este divertido juego:
Level 2: Comics
Level 3: Melba
Level 4: Hippo

ROBOCOP VS. TERMINATOR
MEGA

54 vidas
Empezá a jugar un juego normalmente. En la mitad de éste, apretá Start para pausar el game y meté el siguiente código:
C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B

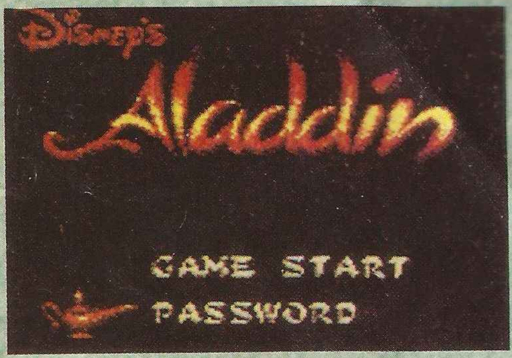
Si el truco funciona vas a oír una explosión y serás transportado a una pantalla secreta en donde encontrarás las 54 vidas.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

ALLADIN
GAME GEAR

Éstos son todos los passwords del game de Disney:

Nivel 1: Ajgj
Nivel 2: Laea
Nivel 3: Asnf
Nivel 4: Dmia
Nivel 5: Insi
Nivel 6: Neua
Nivel 7: Aalg
Nivel 8: Blto
Nivel 9: Uian



Si funciona el truco de los bonus, un gato blanco se va a cruzar. Si funciona el de los enemigos, uno negro va a cruzar.

AERO THE ACROBAT
SNES

Aquí te damos algunos códigos bastante buenos:

– Cinco continues: Meté el código X, Y, B, A, X, A, B, Y, Arriba y L en la pantalla de presentación
– Nueve continues: Usá el código X, Y, B, A, X, A, B, Y, Arriba y R en la pantalla de presentación
– Selección de nivel: Cuando te terminás un nivel, apretá y mantené el botón R, mientras aparece el puntaje que hiciste y todo eso. Poné los códigos en la pantalla de presentación para tener más vidas.

SUNSET RIDERS
MEGA

¡Este increíble truco te hará inmortal! Con 99 continues, cualquiera es capaz de hacerse el game tres veces seguidas.
Primero andá a la pantalla de opciones y seleccioná el sonido "OE". Salí de la pantalla de opciones y empezá un juego normal. Justo después de que elegís a tu personaje, apretá los botones A, B y C

En el próximo número...
El mes que viene te vamos a traer Mortal Kombat II, Mortal Kombat II, Mortal Kombat II, Mortal Kombat II, y Mortal Kombat II Te vamos a seguir revelando las fatalities, babalities, friendships, trucos y lo que todos van a estar esperando: ¡los personajes secretos!
Emiliano Polijronopulos

C O N C U R S O

MANTECOL

El que Busca Encuentra

N O E S

Encuentre las tarjetas de la *PROMOCION* en los envases de Mantecol de 180 y 360 gr. y llévese más de una sorpresa. Podrá ganar instantáneamente miles de premios para toda la familia, desde juguetes hasta un O km. Además, todas las tarjetas contienen un número con el cual se participa en el sorteo de fin de año de la Lotería Nacional por más premios. Gane con Mantecol!

T O D O S L O S E N V A S E S J U E G A N ! !

encontró

GEORGALOS

CENTROS DE ENTREGA DE PREMIOS

CAPITAL FEDERAL Y GRAN BUENOS AIRES: DR. LUIS BELAUSTEGUI 2701

BUENOS AIRES: AZUL - URIBURU 1173 / BAHIA BLANCA - ZELARRAYAN 685 / BAHIA BLANCA - FRANCIA 836 / BARADERO - GASCON 393 / CAMPANA - STA.MARIA DE ORO 358 / CHACABUCO - CORONEL SUAREZ 12 / CORONEL SUAREZ - AV. TEODOSIO ALANIZ 294 / DOLORES - ALEM 30 / JUNIN - ESPAÑA 221 / 7464 / MERCEDES - CALLE 12 N.972 / NECOCHEA - CALLE 46 N.2438 / SAN NICOLAS - ALVAREZ 347 / TANDIL - AV.BUZON 372 / TRES ARROYOS - SARMIENTO 1077 / ZARATE - RIVADAVIA 1261 / OLAVARRIA - GRAL. PAZ 3241 / CATAMARCA: S.F.DEL VALLE - AV. ALEM 1150 / CHACO: PTE.ROQUE SAENZ PEÑA - JUAN JOSE PASO 110 / RESISTENCIA - SALTA 121 / VILLA ANGELA - 25 DE MAYO 425 / CHUBUT: C.RIVADAVIA - RUTA 3 N.3481 / ESQUEL - MOLINARI 781 / TRELEW - FRAY LUIS BELTRAN 242 / CORDOBA: BELL VILLE - INTEND.VIVANCO 258 / CORDOBA - ENTRE RIOS 1847 / CORDOBA - IGNACIO VELEZ 47 / CORDOBA - ARGUELLO 405 / DALMASIO VELEZ - RIVADAVIA 325 / RIO SEGUNDO - Bv. SARMIENTO 1698 / RIO CUARTO - AV. GODOY CRUZ KM. 613 / RIO TERCERO - SAVIO 1280 / SAN FRANCISCO - FLEMING 268 / V. CARLOS PAZ - J.INGENIEROS 395 / V. DOLORES - RUTA 14. BELGRANO S/N / LABORDE - SAN MARTIN 2 / CORRIENTES: BELLA VISTA - SAN MARTIN 1192 / CORRIENTES - AV. ALBERDI 2503 / CURUZU CUATIA - CASTILLO 878 / ENTRE RIOS: CONCORDIA - LAMADRID 1255 / GUALEGUAYCHU - JUJUY 831 / PARANA - JOSE INGENIEROS 2622 / JUJUY: S.S.JUJUY - PUNA 263 / SAN PEDRO - SARAPIO SORIA 442 / LA PAMPA: GRAL. PICO - CALLE 26 N 694 / SANTA ROSA - CORDOBA 66 / LA RIOJA: LA RIOJA - JOAQUIN V.GONZALEZ 168 / MENDOZA: D.GUAYMALLEN - BRANDSEN 1702 / GRAL.ALVEAR - AV. LIBERTADOR 592 / GODOY CRUZ - CAYETANO SILVA 954 / MISIONES: OBERA - SALTA 130 / POSADAS - HERRERA 5243 / NEUQUEN: SAN M.DE LOS ANDES - 3 DE CABALLERIA 836 / RIO NEGRO: CIPOLETTI - SAENZ PEÑA 455 / GRAL. ROCA - 25 DE MAYO 1504 / S.C.DE BARILOCHE - 12 DE OCTUBRE 2020 / VIEDMA - CORRIENTES 16 / S.DEL ESTERO: S.DEL ESTERO - COMODORO RIVADAVIA 64 / SALTA: RRIO.FTRA - SALTA 157 / SALTA - DR.LUIS GUEMES 297 / SALTA - ITUZAINGO 495 / SAN JUAN: SAN JUAN - E.ECHEVERRIA (S) 1166 / SAN LUIS: SAN LUIS - LAFINUR 1587 / VILLA MERCEDES - 25 DE MAYO 654 / SANTA FE: CHAÑAR LADEADO - DR.ALVAREZ 340 / LAS ROSAS - MAIPU 911 / RAFAELA - FRANCIA 917 / RECONQUISTA - RIVADAVIA 803 / ROSARIO - CARRIEGO 709 / ROSARIO - SAN JOSE DE CALASANZ 8142 / ROSARIO - 27 DE FEBRERO 3158 / ROSARIO - MENDOZA ... 3018 / SANTA FE - 1 DE MAYO 1197 / SANTA FE - PEDRO DE VEGA 1137 / SANTA FE - LISANDRO DE LA TORRE 3819 / TUCUMAN: MONTEROS - CONGRESO ...

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

FIGURITA DIFÍCIL

(leelo solamente si tenés muchas ganas)

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

LA PÁGINA 49

Top kids es una revista que vos pensaste y nosotros hacemos. Una revista con un buen porcentaje dedicado a los videojuegos. Pero no es todo videojuegos lo que publicamos. Hay información de actualidad técnica y científica que puede interesarte, hay algo de música, de deportes, de entretenimientos, un excelente comic, un suplemento para gente grande, una muy buena comunicación con los lectores y todo lo demás.

Desde el número pasado, en la página 49, aparece la sección titulada "Etcétera". Allí comentamos algunos libros pensados y escritos para tu edad. Lecturas interesantes, divertidas, hasta románticas. A mí me parece bien. Me gusta que una revista para chicos difunda la buena costumbre de leer. Porque la lectura, especialmente la que no es "obligatoria", suele inventarte mundos riquísimos en imágenes y ser más creadora que el mejor de los videogames.

Después de todo, fueron también ustedes los que pidieron, en algunas cartas, que comentáramos libros. Y, como siempre, tuvieron razón. Me gustaría saber tu opinión sobre la lectura, qué te gusta leer y qué tipo de libros quisieras que comentáramos. Mis iniciales son W. B., y esta sección se llama, como sabés, Figurita Difícil.

La dirección de Top Kids tiene la obligación de informar a sus lectores que este horroróscopo es de lo peor que se publica en la materia. Y un día de éstos, cansada de pedir disculpas, va a dar el nombre del horroroscopero, para que le

ARIES:
(21 de marzo al 20 de abril)
Todo parece que mejora y por ahí, mejora. Sos demasiado impetuoso y te vas a dar la cabeza contra la pared. No te hagas el vivo en el cole. Llevarte materias o no pasar de grado es espantoso.

TAURO:
(21 de abril al 20 de mayo)
Sé que te gusta jugar en tu casa. Preferís el Snes al arcade. Sos emprendedor. Ya estarás pensando cómo juntar unos pesos para un nuevo cartucho. Pero, ojo, más importante que los videogames es el estudio.

GÉMINIS:
(21 de mayo al 21 de junio)
¡Mirá que sos cabezadura! Hoy querés una cosa... mañana otra. Y , en los dos casos, decís que tenés razón. Tenés que aprender a decir dos palabras muy difíciles para vos: "Me equivoqué".

CANCER:
(22 de junio al 22 de julio)
¿Cómo anda ese artista? ¿Bien? Procurá, más allá de tus estudios, seguir tu vocación. Hablando de otra cosa. Según los astros, hay una chica nueva en el barrio que, según parece, te mira mucho.

LEO:
(23 de julio al 22 de agosto)
Un día sentís que nada te sale bien... pero al rato las cosas cambian, ¿no? Bueno, alegrate, parece que las cosas mejoran. Pero, no porque los astros cambiaron, ¡Sino porque vos imponés tu fuerza!

VIRGO:
(23 de agosto al 22 de septiembre)
¿Te gusta mucho la lectura? Y entonces, ¿por qué no leés más? Hacete el tiempo entre Top Kids y los "games". No pierdas la oportunidad de leer, además de las lecciones del cole, lo que te gusta.

LIBRA:
(23 de septiembre al 22 de octubre)
¿Te gusta andar de galán de telenovela o sos el revoltoso de siempre? Una remerita, una buena peinada y no hay piba que se resista. A propósito: ¿es cierto que una morochita te mandó una carta?

ESCORPIO:
(23 de octubre al 21 de noviembre)
¡Sos a veces tan cabezón! Y lo peor es que cuando te portás así, el único perjudicado sos vos. Ahora se te da por creer que en tu casa sos el último orejón del tarro. ¡Vamos! ¡Si todos te queremos!

SAGITARIO:
(22 de noviembre al 21 de diciembre)
Los astros están decididamente a favor tuyo este mes. Aprovechá, que esto no pasa todos los días. Atento en el cole, tenés que colaborar con los viejos en casa y divertirte con tus amigos. ¿Qué más?

CAPRICORNIO:
(22 de diciembre al 20 de enero)
¿Cómo te fue con la flaquita que invitaste al cine? ¡Ah!, no es flaquita y no fueron al cine. Y bueno, yo no puedo acertar en todo. Pero, ¿a que con tus amigos te va bárbaro? Digo yo...

ACUARIO:
(21 de enero al 19 de febrero)
¿Qué inventaste esta vez? ¿La manera de copiarte? Eso es lo peor que te puede ocurrir. ¿Sabés por qué? Porque estudiando un poco, nada más, podés ser el mejor de la clase. ¡Dale! ¡Un esfuercito!

PISCIS:
(20 de febrero al 20 de marzo)
¡Hay días en que todo sale al revés! Pero no te dejes ganar por los astros que además de estar lejos, por ahí se distraen. Seguro que siendo como sos, vas a salir bien en lo que hagas. ¡Fuerza!

Algo más sobre...

CONSOLAS

Parte II

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

¡La lista es interminable!

Y seguimos hablando de las consolas. Como sabés, el mes pasado te mostramos todas las consolas portátiles y hogareñas de 8 y 16 Bits que hay en el mercado. Este mes vamos a seguir mostrándote consolas, pero éstas son las más poderosas y las que saldrán dentro de algunos meses.

Los más avanzados

Amiga CD32

32 Bits

Las computadoras usadas para animación ahora tienen un modelo ideal para juegos. Viene con CD-Rom (CD-Rom quiere decir que el equipo usa compact discs en lugar de cartuchos para los juegos), y hay 150 compañías que van a producir juegos para esta máquina.

Neo Geo

24 Bits

Una de las mejores (y más caras) consolas. El Neo Geo usa cartuchos de hasta 330 Megabits que tienen juegos muy buenos.

3DO

32 Bits

Es una consola recientemente lanzada que promete mucho pero que, por su altísimo precio, es prácticamente imposible de comprar. Dentro de unos meses Sanyo lanzará una nueva versión de esta consola.

Jaguar

64 Bits

Lanzada hace pocos meses en los Estados Unidos, esta consola es la más poderosa por el momento (se calcula que varias veces superior al 3DO). Ahora hay que esperar a que salgan juegos buenos.

Y muy pronto

Pico

16 Bits

Esta consola en realidad es un Mega rediseñado para atraer a los jugadores más jóvenes.

Neogeo CD

16 Bits

Todavía no hay muchos detalles, pero será un accesorio de tipo CD-Rom para el Neo Geo. Le permitirá tener juegos con más memoria.

32X

32 Bits

Sega está por lanzar un accesorio para el Mega que, al conectarlo a éste, podrá tener mucho mejores gráficos y sonidos.

Saturn

32 Bits

Sega promete lanzar esta consola de 32 Bits el año que viene. Se dice que sus juegos van a ser conversiones directas y exactas de los arcades.

Ps-x

32 Bits

Sony, una de las compañías más grandes del mundo, planea entrar al mercado de los videojuegos con esta consola. Nuestros informes indican que va a ser una de las más potentes, casi tanto como el Ultra 64.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Fx

32 Bits

Otra consola más, esta vez de la compañía Nec. Su principal característica es que va a tener el sistema de compresión JPEG que le permitirá tener casi dos horas de animación en un solo CD-Rom.

3DO (portátil)

32 Bits

La compañía Toshiba está creando un 3DO de tamaño reducido. Se espera que sea compatible con el 3DO existente. Su costo es muy, muy alto.

BA-x

¿Bits?

La compañía Bandai planea sacar una consola de tipo CD-Rom, que, posiblemente, sea compatible con algún formato ya existente (tal vez el de PC CD-Rom). No se tienen más detalles sobre esta misteriosa consola.

Ultra 64

64 Bits

La última palabra en videojuegos, el Ultra 64 (antes llamado project reality) de Nintendo, promete ser la mejor consola en la historia del videogame. Ya hay muchas compañías que, al ver la potencia de esta consola (se dice que es muy superior a los arcades existentes), se han asociado muy fuertemente con Nintendo. Una de estas compañías, la Williams/Bally/Midway (creadora del Mortal Kombat y NBA Jam, entre otros) ha firmado un contrato muy importante, que le permitirá diseñar videojuegos en exclusividad para esta consola.

E. P.

?

32 Bits

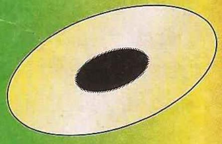
Nintendo está viendo si es posible diseñar una consola portátil de 32 Bits. Es muy posible que Nintendo nunca la lance (y aunque lo hiciera, sería por 1996 o más adelante). Nuestros informes indican que no poseerá pantalla, sino que proyectará el juego sobre cualquier pared u objeto. Un auténtico equipo de realidad virtual.

ARCO IRIS

Venta por mayor y menor

✓ Todos los títulos y consolas

✓ Service y reparación de consolas



Venta y Canje en...

Intendente Campos (ex Uruguay) 2063 - San Martín

753-6314 - Fax: 757-3218

Comprendiendo los Video Games

Material escaneado por: UT para /TOPKIDSCLUB

DISEÑANDO UN GAME

Parte 4

Y continuamos explicando cómo se diseña un game, para los más expertos jugadores de la faz de la tierra: ustedes, los que leen esta columna. Este mes, vamos a arrancar ahí donde nos quedamos el mes pasado. Habíamos hablado sobre los drivers (un driver es un programita que permite hacer cosas que la computadora no podría hacer normalmente), y te habíamos explicado en detalle cómo son los drivers de gráficos y de sonido, pero hay muchos más drivers de los que te imaginás.

En el game Z.A., nuestro game estrella que está siendo inicialmente programado para PC, hay más de media docena de drivers. Algunos son bastante complicados y largos (como el de gráficos), pero otros son relativamente simples. Uno de ellos es el teclado. A primera vista, no haría falta un driver de teclado, ya que es muy fácil para un programa averiguar cuál es la tecla que está siendo presionada. Pero hay un detalle: no se puede apretar más de una tecla al mismo tiempo, y si se quiere hacer un game similar a los mejores de Super Nintendo, es necesario crear un driver que directamente "lea" toda la información que llega del teclado, para que puedas apretar dos, tres, o hasta cien teclas al mismo tiempo. También ocurre lo mismo con el mouse o el joystick: se necesitan drivers que lean los datos que éstos producen. El game Z.A. se va a poder jugar con cualquiera de los tres (teclado, mouse y joystick).

Por su parte, el driver de música es bastante más complicado (pero no tanto como el de gráficos). Como sabrás, la PC puede producir sonidos muy simples por un pequeño parlante, generalmente situado en la parte delantera de la computadora. Mediante el uso de drivers, se puede acceder a la tarjeta de sonido (siempre que el usuario tenga una). Estas tarjetas son muy sofisticadas, y pueden producir voces y sonidos digitalizados con la calidad de un Compact Disc.

Cambiando un poco de tema, ahora te vamos a explicar un poco cómo es el sistema de los lenguajes y los programas. Agarrate fuerte, porque es algo complicado.

Como sabrás, existen diferentes lenguajes. En cada uno se pueden escribir programas en un "idioma" comprensible para el ser humano que lo escribe, pero no para la computadora. A este "idioma", se lo llama código fuente.

Una vez que el programa está terminado, se "compila" para traducir el programa a un lenguaje que sólo es entendible para la computadora y que se puede usar.

Lo que recién intentamos explicarte es un poco difícil, pero si mirases un ejemplo real, te darías cuenta con más facilidad. Si tenés una PC, es posible.

Como darles una miradita a un par de programas

Estos programas son unos simples games creados con el lenguaje Quick Basic en la PC (este lenguaje viene casi siempre con el MS-DOS, el sistema operativo que tiene toda PC).

Para usarlos, primero andá al directorio DOS (poné CD Dos y después apretá Enter. Tipeá QBasic y después apretá Enter. Haciendo esto, entrás al programa. Justo al comenzar, te aparece un cartelito que te da la bienvenida. Apretá Esc para sacarlo.

Ahora estás en el programa Quick Basic. Para cargar uno de los dos jueguitos que hay, apretá Alt, soltalo, apretá F y después O. Ahora te aparece en el medio un menú con la lista de programas Quick Basic que hay.

Apretá Tab y después Arriba o Abajo para elegir el programa que querés cargar (los jueguitos se llaman Nibbles y Gorilla). Resaltá uno y apretá Enter para car-

VELOCIDAD
200 MPH

DAÑO

garlo.
Ahora tenés el mismísimo código fuente en la pantalla. El código fuente te puede parecer chino, pero es bastante entendible para un programador. Podés moverte por él apretando Page Up y Page Down o las flechas, y si querés, podés modificarlo, escribiendo y borrando cosas (pero si lo hacés, lo más probable es que el juego deje de funcionar).
Si querés compilar y usar el game, apretá Shift y F5 al mismo tiempo. Cuando te canses, apretá Ctrl y Pause/Break al mismo tiempo para salir del game y Alt (soltalo), F y después X para salir de Quick Basic.
Los games Nibbles y Gorilla son muy simples. No usan ningún tipo de driver (los gráficos que tienen están hechos en el modo de texto que tiene la PC, los sonidos salen del parlantito, y se aprieta una sola tecla a la vez). Tampoco son muy divertidos, pero sirven para experimentar y para tener alguna idea de cómo es un verdadero programa o game.

*En el game Nibbles, tenés que tratar de agarrar los numeritos que hacen que tu víbora crezca de tamaño, y también tratar de encerrar a tu contrincante.

*En el game Gorilla, tenés que escribir la velocidad y el ángulo para tirarle un boomerang a tu enemigo. De un tiro, lo matás.
Bueno, todavía quedan un montón de cosas más que contarte, pero le cedemos algo de espacio a una nueva columna muy cercana a la nuestra: Preguntas y Respuestas (P&R, para los amigos). Esta columna nació de las cartas con preguntas de videogames que enviaron ustedes. Los invitamos a que sigan mandando cartas para que esta columna siga creciendo.

E.P.

MEJOR
2' 55" 8

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Preguntas & Respuestas

Bienvenidos al primer número de P&R. Todos los meses, en esta columna contestaremos cualquier pregunta relacionada con los videogames. Esto significa que no sólo responderemos la preguntas técnicas, sino cualquier otra cosa o duda que quieras preguntarnos.

Truchos

Top Kids:
Les escribo para decirles que los trucos de Nba Jam que dieron en los últimos tres números no funcionan. Si siguen publicando mentiras voy a dejar de comprar su revista.
Carlos Rojas, Capital

Todos los trucos que publicamos Sí funcionan. Una vez que los descubrimos, los probamos varias veces para verificar que funcionen. En casos excepcionales puede haber un error cuando pasamos los trucos a la imprenta. Por ejemplo, en el truco del Cheat mode del Mortal Kombat I (en la revista N° 5), se olvidaron de ponerle "arriba", con lo que el truco dejaba de funcionar. Igualmente lo corregimos en la edición especial con los seis mejores juegos.
Vos no nos aclarás para qué consola es el Nba Jam que tenés, pero suponemos que es para Super Nintendo y que es trucho. Las versiones truchas de los games siempre están incompletas, por lo que les falta un montón de cosas. Para más información de los cartuchos truchos y de tu Nba Jam, leé la edición extra de Comprendiendo los Video Games en la página 42.

Más games

¿Por qué no ponen secciones completas de videogames en la revista?
Samuel Herrera

Samuel, si fuera por nosotros las pondríamos, pero tenemos un problema llamado "falta de espacio". Estamos intentando crear una sección entera como la que nos decís, pero para este número no pudimos agregarle más páginas a la revista. Igualmente cambiamos un poco el estilo de la sección novedades para poder mostrarte más juegos y traerte más información. Fijate en las páginas 24 y 25.

Una pregunta técnica

¿La pila de los juegos que tienen batería se recarga cada vez que conectamos el cartucho a la consola, o se gasta después de un tiempo? Si se gastara, ¿qué pasaría?
Martín Arias

Para los que no lo sepan, la batería de este tipo de games permite grabar la jugada para poder seguir desde el punto al que llegaste la última vez que jugaste. Algunos games con batería son el Super Mario World y el Super Metroid.
Este tipo de juegos tienen una batería muy parecida a la que se usa en los relojes. No son del tipo recargable y duran unos cinco años. Después de esto, la pila se agota y toda la información guardada se pierde. Sin embargo, el juego sigue funcionando normalmente, excepto la opción de grabar la jugada.

Escribí a P&R
¿Alguna duda, consulta, sugerencia o queja que tenga que ver con los videogames? ¡Escribinos! Estamos ansiosos de leer y contestar tu carta. Envialas a:

Preguntas & Respuestas / Emiliano Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal

Emiliano Polijronopulos

Bocabie

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Correo de los c

Muchas son las cartas y muy limitado el tiempo para contestarlas y el espacio para publicarlas. Además, en este número, tuvimos que dedicarle ocho páginas al video game del año: Mortal Kombat II.
Esto es para los chicos del interior: a veces demoran mucho sus cartas en llegar, por eso pasan más de dos números antes de que les contestemos. Disimulen.

Enemigos de Liberato Verdi

Nuestro amigo Juan de 13 años se declara enemigo número 1 de Liberato Verdi. Muy bien, Juancito, así se habla. Quiere que le demos más bolilla a Sega.

Fanáticos de Liberato Verdi

Vive en Villa Regina, Río Negro, se llama Phog (¿está bien escrito?), es su primera carta a una revista y felicita a nuestro dibujante Gustavo Regalado, al que llama "genio". ¡Ah, hacerse socio de Top Kids no cuesta nada!
Otro admirador del licenciado es Rodrigo de Longchamps. Propone una columna para el Sabio Loco. Bueno, el Sabio colabora estrechamente con Emiliano en los trucos. Emiliano los hace y el Sabio aplaude.
Otro más: Alejo Alvaro Llorens de Villa Luzuriaga.

Para Emiliano:

Recibimos una carta de Luciano Baraglia de 12 años con preguntas que se las pasamos a Emiliano. Nos manda un dibujo que, por ahí, publicamos. Nos gusta que, gracias a Punto de Encuentro, te hayas hecho de nuevos amigos en Temperley y Tucumán.

Del pago del "Burrito"

Nos manda un saludo y un dibujo Maximiliano Rey de 7 años y que es de Libertador General San Martín de Jujuy. Gracias por comprar la revista.

Un poquito de tiempo para los del interior

Juan Pablo Carrizo, 11 años, de San Luis, quiere que le demos más tiempo para participar de los concursos. No te preocupes, Juan Pablo, aunque llegue tarde, tu carta sigue participando de todos los concursos venideros. No sacamos el Comic de Mortal Kombat I, lo que pasa es que se terminó. Hoy, como verás, comienza el de Mortal Kombat II, que es bárbaro. Pasamos tu pregunta a Aki.

La mamá de Nicolás, Lucas y Patricia

Ana María Corsi de Steckler nos escribe y nos felicita. A Nicolás de 4 años le gusta la revista y el muñeco. A los hermanitos (más chiquitos) les gusta el programa. ¡Todos contentos!

Fiel por siempre

Así firma Rodrigo Matías Erros (RME) y pide algunas nuevas ventajas para los socios de nuestro club. Vamos a cumplir en lo posible y, tal vez, en lo imposible.

Una carta desde Río Grande

Gracias, Sebastián Donovan de la hermosa Tierra del Fuego, por todo lo que decís. Dice que le gustaría ver en la revista lo que más le guste a otros chicos antes de imponer su gusto personal que, tal vez, dice, no le guste a la mayoría. ¡Eso es pensar en todos!

Una carta de un chico al que llaman Galgo

Pero se llama Christian Albornoz. Nos manda esta frase para As y su pared "Los Insoportables están vivos"; dice: ¡"Hay que acabar con los locos! (Liberato)". Guardamos el chiste para el próximo número.

Un saludo grande para un amigo de Río III

Se llama Rubén Falconi y nos felicita. Veremos que podemos hacer con sus pedidos. (Linda carta, Rubén).

Otra carta de Villa Lugano

La escribe Diego y pregunta por algunas secciones que no salieron más. Ejemplo: Cine y Video. Ese es un problema, Diego. La sección Games, a veces, nos obliga a sacar unas secciones por falta de espacio. En este número, por ejemplo, Mortal Kombat II, el juego del año, nos hizo recortar el Reportaje No autorizado, El Club de Top Kids y una página de Humor Top, entre otras cosas.

Lo pedido es orden

Sí, Leandro Lionel Cóccaro de Laferrere, ya están aquí los trucos de Mortal Kombat II con todo lo que hay que saber. Y seguiremos sobre el tema en otros números. Repito: Ya vi el muñeco de Goro y ¡es SENSACIONAL!

Un amigo de Chubut

se llama Lisandro Guistina Altien tiene 8 años y nos felicita. Nosotros también lo felicitamos a él por vivir en una tierra tan linda.

A un rosarino le falta el número 1

La mamá María E. nos pregunta cómo hacer para conseguirle el número 1 de esta revista, que es el único que le falta. Como decimos en otra página: Hay que llamar al 633-4005 los lunes, miércoles o viernes, de 10 a 12 y preguntar por Fabián. Y así, Emiliano, completará su colección.

Amigos fieles de General La Madrid

Una hermosa carta que envía la mamá, Lucrecia de

ta

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

icos

Visconti. Y cumplimos en saludar a Leandro Oscar Visconti de La Colina. Pensar que hacen 35 kilómetros para comprar la revista. Esos son lectores (y teleespectadores de Pablo).

Desde Luján nos hacen preguntas

Sebastián Eberle quiere que bajemos el precio. No podemos, pero, a cambio, aumentamos las páginas. La respuesta a cuál será nuestro próximo COMIC te lo respondemos publicando, en las últimas páginas, Mortal Kombat II.

Un error en un apellido

Son del partido de San Martín, y cuando publicamos sus apellidos en la lista de nuevos socios de Top Kids pusimos Barera... pero son BARREA (Verónica Noelia). Gracias por los saludos de Verónica y Diego.

Washington Baez

CAMBIO DE MANO

GAMES · MUSICA · REVISTAS · LIBROS · JUGUETES

PABLO LIMA

RIVADAVIA 239 al fondo, VIEDMA, RIO NEGRO.

Quiere cambiar revista de Cone, Ramones, Acción Games y dos de Condorito, por un Rampage, un juego de Mortal Kombat, Gunsmoke, Joe and Mac y un juego de Cazafantasmas. ¿No es mucho?

MARIANO DOMINGUEZ de DI GIORNO

83 (1826) REMEDIOS DE ESCALADA

Quiere cambiar el cartucho de Indiana Jones a The Last Crusade, por el Sonic, Chuc Rock 2, Dragon Ball Z y Ren y Stimpy. Tiene un consola Mega Drive.

RODRIGO ORTIZ MONTOYA

MAYOR BURATOVICH del partido de VILLARINO (C.P. 8146) prov. de BUENOS AIRES.

Quiere cambiar el Bomber Man, Karate, Loder Runer, por el Mortal Kombat.

Otto Sharemberg

Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección.

NOTICIAS TOP SECRET

Material escaneado por: JTKC para TOPKIDSCLUB

Top secret

Te lo adelantamos el mes pasado y seguimos trayéndote información sobre el game Virtua Fighter 2 para Arcade. Varios programadores viajaron a China para estudiar las artes marciales de ese país y perfeccionar su nuevo game. Mientras tanto, los que se quedaron están haciendo maravillas en la parte gráfica. Top Kids en exclusiva les trae las primeras imágenes que salen del laboratorio de Sega.

Estos gráficos son versiones experimentales de las caras de los personajes de Virtua Fighter 2 para Arcade. Cada una utiliza millones de polígonos.

A mediados de 1995, va a salir el Saturn (la consola de 32 bits de Sega). Para esta consola, también saldrá el Virtua Fighter 1. Aparentemente este game será idéntico al Arcade, salvo por una reducción de casi a la mitad de los polígonos. Aquí te mostramos imágenes del game durante su programación.

De izquierda a derecha:
Al principio, los personajes tienen sólo 100 polígonos. Luego, se les agregan 500 polígonos, para que tengan más realismo. Un total de 2000 polígonos hacen a este personaje (Akira) mucho más real.

Top secret

La última consola de Nintendo, el Ultra 64, ya está terminada y se viene a los arcades. Para diciembre de este año la verás en nuestro país con sus dos primeros juegos: Killer Instinct (instinto asesino, un juego de lucha) y Cruisin' USA (un juego de carreras).
El game Killer Instinct se especializa mucho en combos (dar varios golpes seguidos), como los que se pueden hacer en Super Street Fighter 2. Las luchas duran mucho más que los demás games de este tipo. Por su parte, el game Cruisin' USA es muy parecido al game Out Run de arcade, pero con gráficos tridimensionales increíbles.
Ambos games usarán gráficos poligonales de una calidad jamás vista, ni siquiera en los arcades. Aquí te traemos algunas fotos exclusivas de dos personajes del Killer Instinct: Chief Thunder y Jago.
Estos gráficos son los que vos vas a ver cuando pelees un round en este game.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Números

100 Millones es la cantidad de cartuchos que se vendieron de la serie de games de Super Mario. Éste es el récord a nivel mundial. Le siguen los games del Dragon Warrior / Dragon Quest (muy populares en Japón), con 15 millones, Street Fighter, 2 con 10 millones y la serie Final Fantasy y Mortal Kombat, con algo más de 5 millones.

Cortitas:

– La compañía Electronics Arts está diseñando su segunda consola: el 3-DO-2. Aparentemente, va a ser un accesorio que se conectará al 3-DO ya existente para hacerlo más poderoso.
– Aparte de los dos games que están prácticamente terminados para el Ultra 64 de Nintendo, se está programando un tercero: Turok, el cazador de dinosaurios.
– La compañía Activisión ha contratado al escritor de la película El demoledor (en la que actúa Silvestre Stallone), para que cree la historia de un juego futurístico, que posiblemente en un futuro saque una película o serie de T.V.
– El 10 de octubre, sale para PC el game Doom II, seguramente el mejor game tridimensional de la Historia.
– Sega se unió a los estudios MGM para producir, entre 1995 y 1996, videojuegos y películas interactivas. El primer juego de este tipo que saldrá va a ser Batman Forever (Batman para siempre) para la consola de 32 bits que Sega lanzará en 1995: el Saturn.

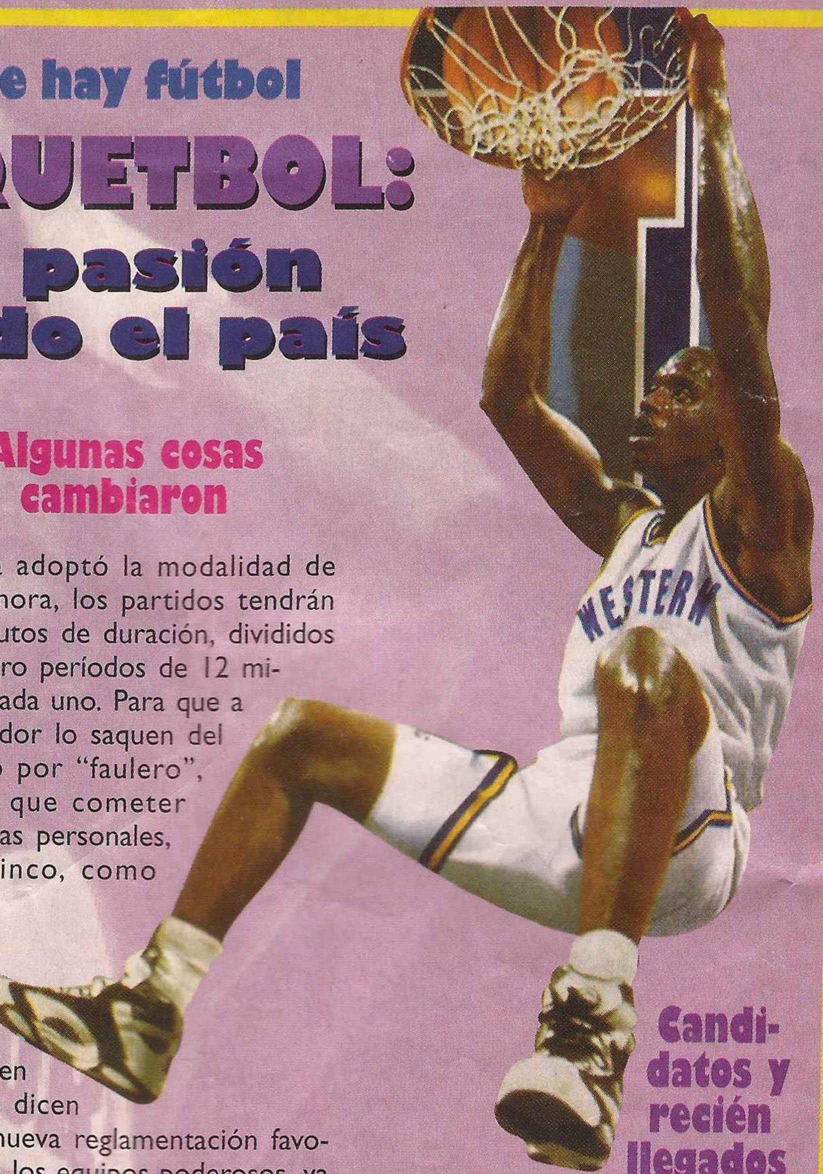
Muy pronto, comenzará a grabar dos películas de La Guerra de las Galaxias. No serán la continuación de las tres películas que ya existen, sino que transcurrirán antes que éstas. Top secret: Las películas saldrán con dos meses de diferencia una de otra, y se espera que los respectivos games se comiencen a producir pronto.
Ya están los juegos de las tres películas de las guerras de las galaxias. Muy pronto van a salir las dos nuevas películas con sus respectivos games.

EP

Material escaneado por JTKs para /TOPKIDSCLUB

No solamente hay fútbol

BÁSQUETBOL: una pasión en todo el país



La Liga Nacional de Básquetbol ha comenzado, hace un par de semanas, la decimoprimera edición de este certamen que convoca multitudes allí donde se juega. La presencia de buenos jugadores norteamericanos en cada equipo y los mejores especialistas argentinos en la materia, anuncia un básquetbol de primera calidad.

Un campeonato realmente nacional

Solamente hay dos equipos que representan a la Capital Federal: Boca Juniors y Ferro Carril Oeste; el resto es del interior del país.
Anoten: Peñarol y Quilmes de Mar del Plata; Andino de La Rioja; Atenas de Córdoba; Pico F.C. e Independiente de General Pico, La Pampa; Olimpia de Venado Tuerto, Sport Club de Cañada de Gómez, Santa Paula de Gálvez, todos de la provincia de Santa Fe; Regatas de San Nicolás, provincia de Buenos Aires; Gimnasia de Comodoro Rivadavia, Chubut; Valle inferior y Deportivo Roca de Río Negro y Estudiantes de Bahía Blanca. Es decir: tres equipos de Santa Fe, cuatro de la provincia de Buenos Aires, dos de la Pampa, dos de Río Negro, dos de la Capital Federal, uno de Chubut, uno de Córdoba y uno de La Rioja.

Algunas cosas cambiaron

La Liga adoptó la modalidad de Nba: ahora, los partidos tendrán 48 minutos de duración, divididos en cuatro períodos de 12 minutos cada uno. Para que a un jugador lo saquen del partido por "faulero", tendrá que cometer seis faltas personales, y no cinco, como antes.
Los periodistas que saben de esto dicen que la nueva reglamentación favorecerá a los equipos poderosos, ya que, para jugar más tiempo, cada conjunto necesita más jugadores. Y esos jugadores deberán ser buenos para cumplir un buen papel. Y cada nuevo jugador bueno, cuesta.

Los goleadores de la Liga

Los cuatro goleadores máximos de la Liga son, hasta el momento, Héctor Campana, de Olimpia de Venado Tuerto, que en 287 partidos hizo 8.048 puntos. El promedio por partido supera un poquito los 28 puntos, ¡casi nada! Lo sigue Juan Espil, de Atenas de Córdoba, con más de 23 puntos por partido; Julio Rodríguez, de Regatas de San Nicolás, con unos 21 puntos y Marcelo Milanesio, también de Atenas de Córdoba, con casi 20.

Candidatos y recién llegados

Se dice que los candidatos para ganar este torneo son Peñarol de Mar del Plata, Olimpia de Venado Tuerto, Independiente de General Pico y Atenas de Córdoba. Pero después se verá. Andino de La Rioja debuta en la categoría, y también estarán los que lograron el ascenso: Valle inferior de Viedma y Pico F.C. de la Pampa.

Jugadores extranjeros para la Liga

Llegaron otros ex basquetbolistas de la Nba y se incorporaron a los equipos de la Liga: Wallace Bryant, que está en Ferro, Kenny Battle en Olimpia, Ben Gillery en Atenas, Darre Morningstar en Andino y Ricky Blanton en Quilmes.

ETCETERA

Seguimos comentándote libros pensados para vos, para chicos más chicos y más grandes que vos. Esperamos poder orientarte en alguna lectura. Al mismo tiempo nos gustaría mucho que vos nos comentes otros libros que leíste y te gustaron. De esta manera, serás un buen colaborador de Etcétera.

Antología para los más pequeños

Se trata de una recopilación de poesía para los más chicos, hecha por Estela A. de Martínez Seeber. Si bien este libro está dedicado a los que tienen de 2 a 7 años aproximadamente y, por supuesto, a las maestras jardineras encargadas de leérselos, da gusto entrar en el mundo simple e igualmente hermoso de esta propuesta. A mí me parece que estos versos pueden ser leídos a cualquier edad. Fijate en éste de José Sebastián Tallón, que se titula "Canción del niño que vuela".

El niño dormido está
y sueña que está soñando!
¿Qué sueña? Sueña que vuela.
¡Qué bien se vuela soñando!

Abre los brazos, los mueve
como un ave, y va volando...
¿Qué sueña? Que no es un sueño.
¡Qué bien se sueña volando!

En la cuna quieto está.
Pero sonríe soñando.
¿Qué sueña? Que vuela, vuela.
¡Qué bien se vuela soñando!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

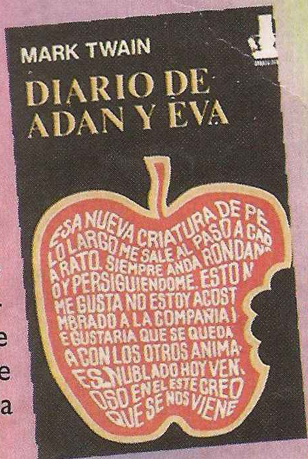
La isla del tesoro

Una de piratas. O ¿"la mejor de piratas"? Esta novela del escritor inglés Robert Stevenson nos lleva al maravilloso mundo de la aventura. Con capitanes de pata de palo y hombres de mar dispuestos a todo por encontrar ese mapa que revele dónde está el tesoro enterrado. Y un muchacho, quizá de tu edad, viviendo la historia muy de cerca. Pero lo mejor de todo es que el libro te atrapa desde la primera página y no te suelta hasta el final. De paso, te encontrás con un escritor de primera línea y mejor literatura. Cantan los piratas: "Son trece los que quieren el cofre de aquel muerto. Son trece... ¡Viva el ron! El diablo y la bebida hicieron el resto. El diablo... Viva el ron."

Diario de Adán y Eva

Éste es un divertido y poco extenso libro del talentoso escritor norteamericano Mark Twain. Lleno de gracia e ingenio, "transcribe" las primeras observaciones y reflexiones de Adán y Eva. Adán, por ejemplo comienza su "diario" diciendo:

"Lunes: Esa nueva criatura de pelo largo me sale al paso a cada rato. Siempre anda rondándome y persiguiéndome. Esto no me gusta; no estoy acostumbrado a la compañía. Me gustaría que se quedase con los otros animales... Nublado hoy, ventoso en el este; creo que se nos viene la lluvia... ¿Nos? ¿De dónde saqué esa palabra? Ahora me acuerdo: la nueva criatura la usa.



JURASSIC GAME

AGENTE OFICIAL NINTENDO

MORTAL KOMBAT II

Venta y alquiler de casetes
Mortal Kombat, Super Street Fighter II
y todas las últimas novedades de
Super Nintendo y Sega
Todas las tarjetas de crédito
y facilidades de pago

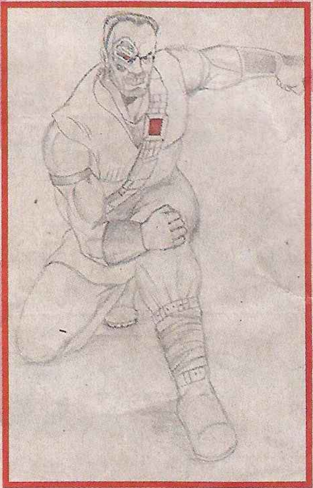
Via Trillini • Local 39 • San Miguel
Tel.: 664-7311 / 7312

Galería de ARTE POP

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Claro, seguro …mandaste tu dibujo y no lo publicamos. Y por ahí, publicamos uno que no es tan bueno como el que hiciste vos. Tenés razón, es una injusticia. Pero …¿Sabés cuántos dibujos recibimos? Un montón …Más. ¡Un montonazo! Si publicamos todos, no hacemos la revista, ¡Ánimo!
Y ahora sí, con ustedes …los artistas.

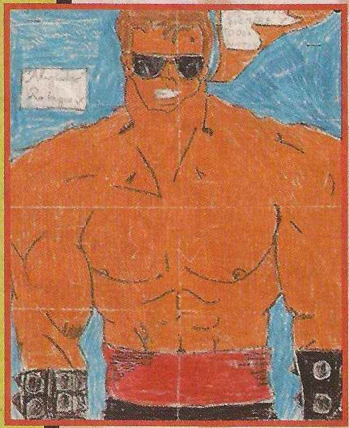
Leonardo Presa
San Cayetano - Bs. As.



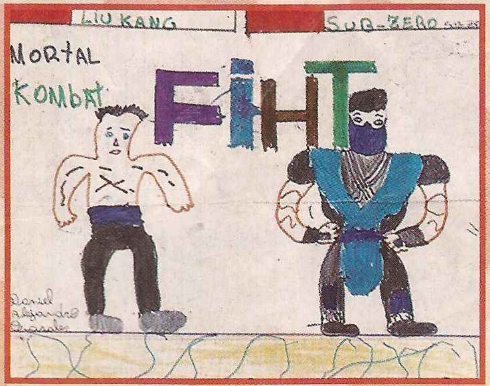
Mario Balcazas
SS. de Jujuy

Juan Pablo Peretti
Córdoba

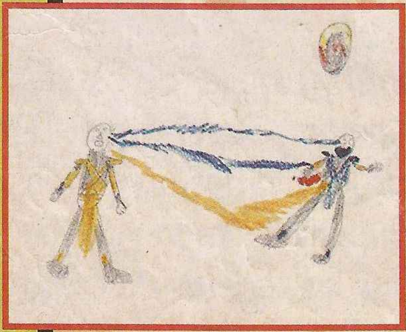
Fernando Piedrabuena
Santa Fe



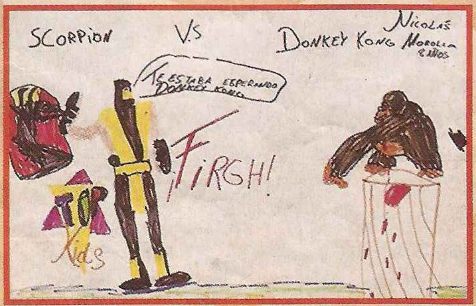
Alejandro Rodriguez



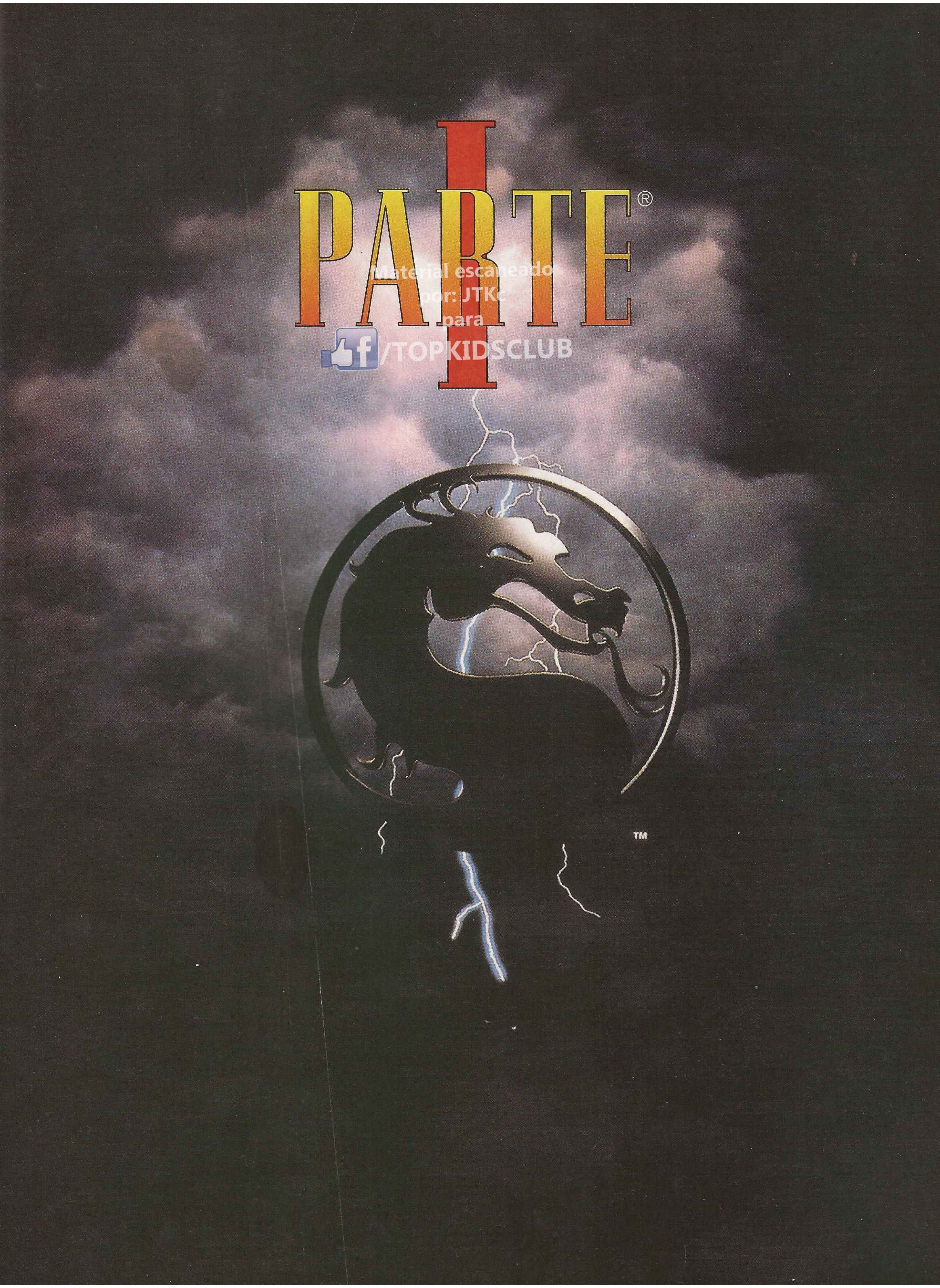
Daniel Casales



Guille
Córdoba



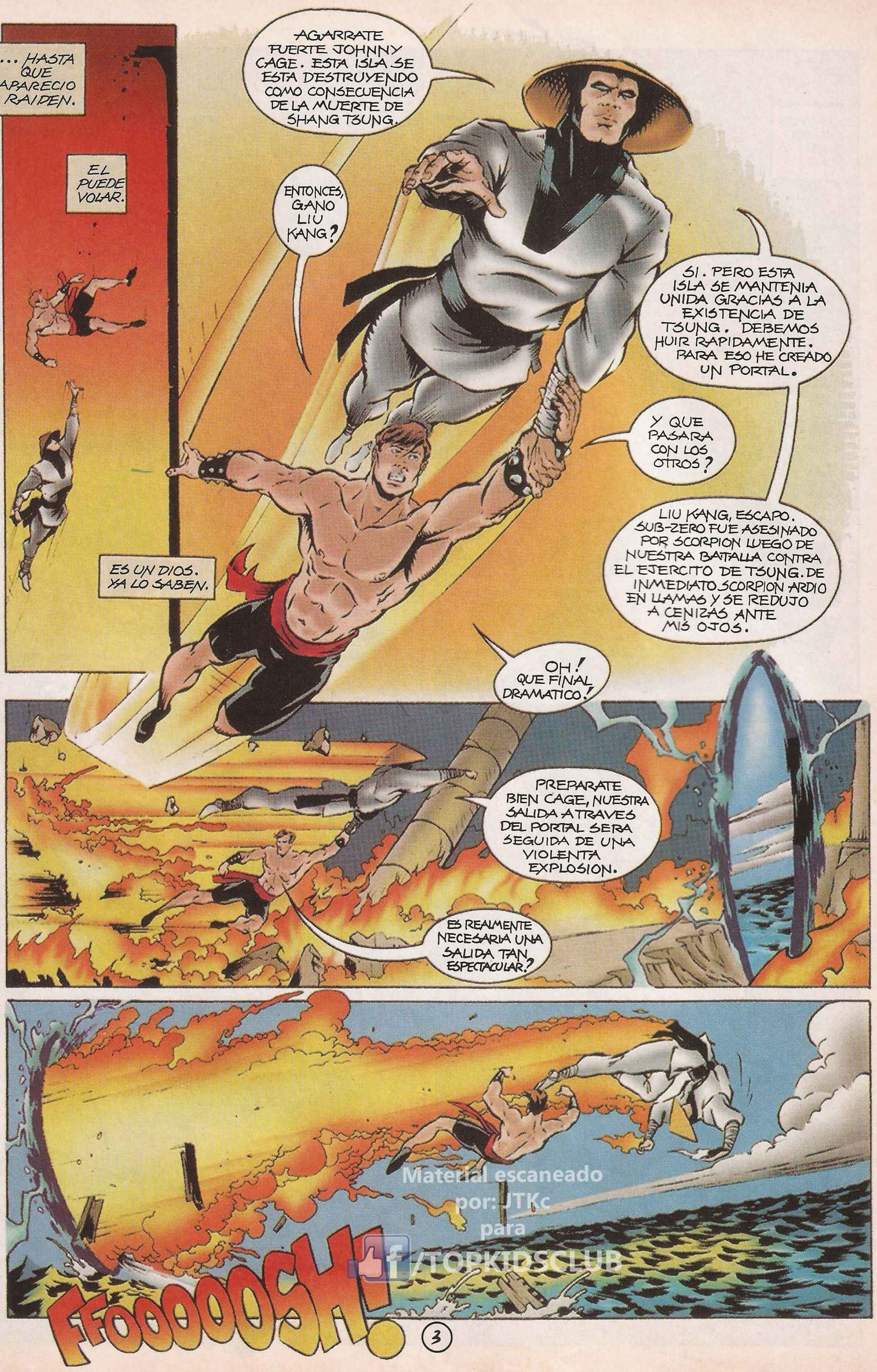
Nicolás Morolla
8 años



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Lo último de lo último de lo último de lo último de lo últim...

Novedades Nuevas

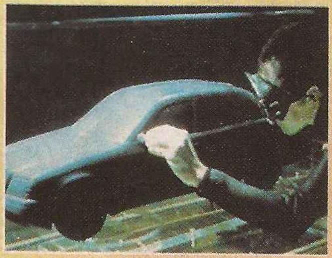
Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último

BUSCANDO ALIENIGENAS

Hace tiempo que los radioastrónomos investigan la posible existencia de civilizaciones extraterrestres rastreando señales de radio. Pero los E.T., según parece, transmiten poco y en voz baja, porque no se avanza mucho en este tema. Ahora, un ingeniero de la Martin Marietta Astronautics propone localizar las naves espaciales de otros mundos. Asegura que los grandes telescopios de la Tierra podrían captar la luz de un cohete antimateria a una distancia de 20 años luz. A mirar, entonces no perderse detalle.

¡AL AGUA CON EL AUTO!

En estos momentos, los expertos en aerodinámica resolvieron utilizar nuevos túneles de agua para conseguir mejores resultados, reemplazando el aire impulsado por ventiladores en los túneles de viento convencionales. Expertos de Mercedes-Benz dicen que como el agua fluye más lentamente que el aire, les permite tener una visión más completa en el momento de diseñar.



BICHITO QUE PRODUCE PETRÓLEO

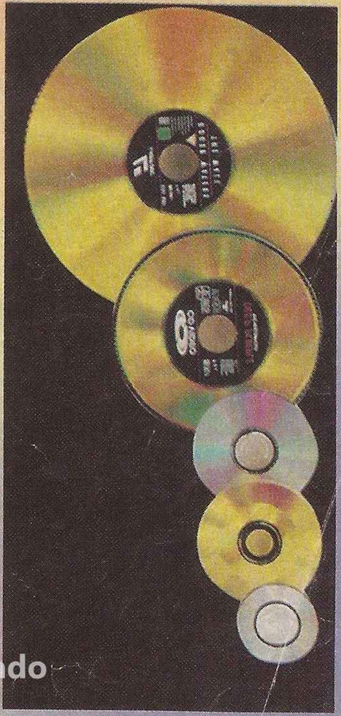
El petróleo se acaba y los japoneses se preocupan. Un equipo de la universidad de Osaka ha descubierto un microorganismo que produce petróleo. Este minúsculo cosito (para darle un nombre científico) contiene 10 milígramos de petróleo por gramo. Ahora hay que ver cómo reproducirlo lo más posible o agrandarlo para exprimirlo y sacarle nafta.

¿HOLA? ¿DE PARTE DE QUIÉN?

El teléfono sigue progresando. Se hace más chico, más móvil y con él se puede hablar más lejos. Ahora llega uno similar a una gruesa tarjeta de crédito con un micrófono incorporado. Y, por supuesto, los nuevos aparatos vía satélite permitirán que recibamos y hagamos llamadas en el lugar donde estemos.

UNA PELÍCULA EN UN CD

La tecnología de compresión tiene que resolver un problema: meter una película en un Compact Disc. Y en eso están. Trabajan ahora en la manera de digitalizar y almacenar imagen, de la misma manera que, hace un tiempo, hicieron con el sonido. Y dicen que la televisión de alta definición y las emisiones vía satélite se basarán en esta tecnología.



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

GAME OVER

¡HASTA EL PRÓXIMO TOP KIDS...!

El número 8 de Top Kids será... ¿cómo les podría decir... sensacional? Es poco. Viene Sonya a rompernos el corazón y el resto es fabuloso. Y, vos sabés, nunca nos equivocamos.

ESTA VEZ EN SERIO: LA MUCHACHA

Lo lamentamos mucho. Por los chicos que esperaban a Sonya Blade en este número y por el Sabio Loco que, como todo el mundo sabe, es el presidente honorario del Club de Admiradores de Sonya. Superado un inconveniente técnico, la muchacha de las fuerzas especiales estará con nosotros en el número de noviembre. Como ya es costumbre, uno utiliza la excusa "inconveniente técnico" con dos objetivos: primero, echarle la culpa a otro. Y, segundo, crear una cortina de misterio que oculte una metida de pata.
Gustavo Regalado, nuestro ilustrador estrella, nos ha prometido un retrato fiel y subyugante de Sonya Blade dándonos un beso ardiente que, como es de público conocimiento, es su golpe fatal.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

MORTAL KOMBAT II

EL VIDEOJUEGO DEL AÑO

MORTAL KOMBAT II es, sin duda, el video game del año. En este número, le dedicamos ocho páginas a este verdadero fenómeno. En noviembre, la manía seguirá ocupándonos intensamente. Vos, que sos lector de Top Kids, tendrás todos los secretos de MK II y derrotarás a los nuevos enemigos sin atenuantes. ¡Duro y a la cabeza!

SUPER PUNCH-OUT!!

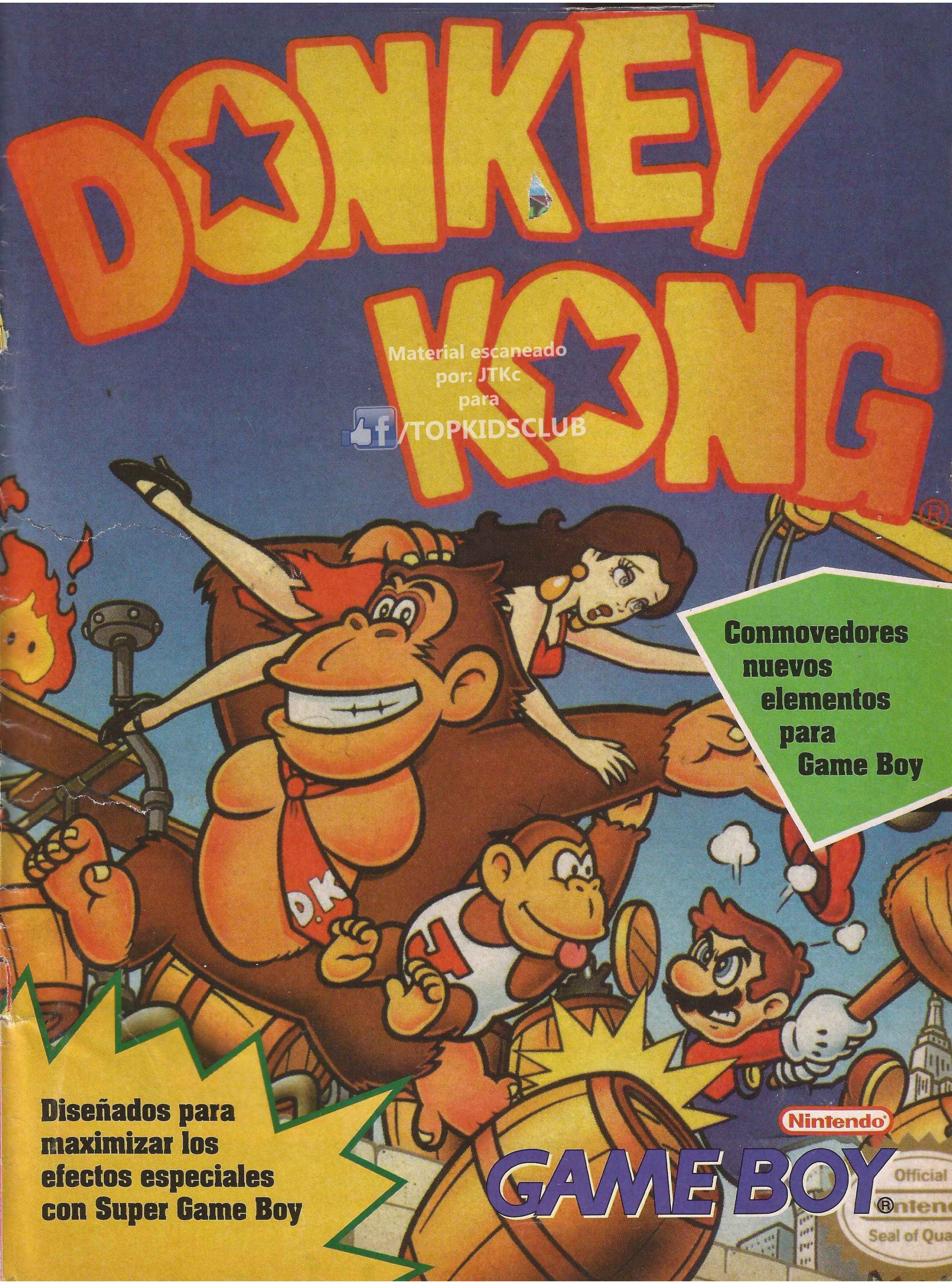
A TROMPADA LIMPIA

Un espectacular video game será tema especial del N° 7: SUPER PUNCH OUT. Emiliano nos contará todos los detalles de este campeonato de Box, donde las posibilidades de acción son múltiples y variadas y la diversión mucha.

GRUPOS Y SOLISTAS

Noviembre es el mes de las chicas. Además de Sonya, tendremos una nota jamás autorizada a Fabiana Cantilo. Por los cupones que llenás, sabemos que ella es una de las preferidas de todos los Top Kids de la zona.

Si querés comprar los números atrasados de Top Kids, consultalo en tu kiosco de revistas o llamá, si vivís en Capital Federal, a Ayerbe y Asociados Tel.: 941-7444 y si es el interior, a DISA Tel.: 304-9377. ¿De acuerdo?



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Ningún otro corre
más que el
Super FX
Únicamente con
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Stunt Race
FX™
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Nintendo
FX
Stunt Race
virtualmente
mejor
cely
Argentina s.a.
Representante Oficial de Productos Nintendo
Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal
Tel.: 633-4005/12 Fax: 633-4013
Buscalo
en los
distribuidores
oficiales
Nintendo®

TOP KIDS: AÑO 1 - Nº 7: REPTILE

POSTER SUPER MARIO WORLD - REGALO DE LA REVISTA

INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB /TOPKIDSCLUB

TOP KIDS: AÑO 1 - Nº 7: REPTILE
GANA UN ARCADE
Top Kids
GANA 5
SUPER METROID
Reptile
EL PROTECTOR DEL SEÑOR DE LA GUERRA
NOVEDAD
DONKEY KONG COUNTRY
TODO LO QUE HAY QUE SABER DE
MORTAL KOMBAT II
LA INFORMACION QUE VOS ESPERAS
COMIENZA EL COMIC DEL MORTAL KOMBAT II
POSTERS: UN CLASICO INEDITO PARA COLECCIONAR
SUPER MARIO WORLD
REPTILE
INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB
/TOPKIDSCLUB